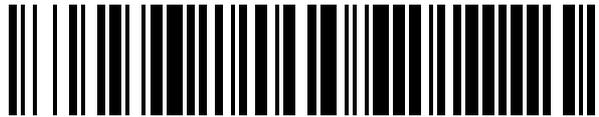


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 246 879**

21 Número de solicitud: 202030497

51 Int. Cl.:

**G07F 17/32** (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

**18.03.2020**

43 Fecha de publicación de la solicitud:

**27.05.2020**

71 Solicitantes:

**PRESAS ZOBRA, José (100.0%)  
Pol. Ind. Lalín 2000, calle D, Parcela A19  
36517 LALÍN (Pontevedra) ES**

72 Inventor/es:

**PRESAS ZOBRA, José**

74 Agente/Representante:

**DÍAZ DE BUSTAMANTE TERMINEL, Isidro**

54 Título: **MÁQUINA RECREATIVA**

**ES 1 246 879 U**

**DESCRIPCIÓN**  
**MÁQUINA RECREATIVA**

**5 OBJETO DE LA INVENCION**

La invención, tal como expresa el enunciado de la presente memoria descriptiva, se refiere a una máquina recreativa que aporta, a la función a que se destina, ventajas y características, que se describen en detalle más adelante, que suponen una alternativa al estado actual de la técnica.

Más concretamente, el objeto de la invención se centra en una máquina recreativa de azar que, en lugar de premios en metálico, ofrece la posibilidad de conseguir premios en forma regalo, para lo cual, esencialmente, comprende un mecanismo de ruleta que, vinculado a un mecanismo monedero que libera su accionamiento, en función de la posición en que se sitúa tras una tirada, activa o no uno o ambos de los dos expendedores de regalos con que cuenta en respectivos compartimientos previstos al efecto.

**CAMPO DE APLICACIÓN DE LA INVENCION**

El campo de aplicación de la presente invención se enmarca dentro del sector de la industria dedicada a la fabricación de máquinas recreativas así como de máquinas expendedoras.

**ANTECEDENTES DE LA INVENCION**

Actualmente existen en el mercado múltiples tipos y modelos de máquinas recreativas en las que, tras la inserción de dinero en un mecanismo monedero, ya sea en metálico o mediante tarjeta, se activa su funcionamiento para que un usuario pueda jugar con ella algún tipo de juego electrónico o de azar, en cuyo caso, se puede obtener un premio en metálico.

Por otra parte, existen las máquinas expendedoras de todo tipo de productos, entre las que se conocen algunas que contienen regalos, normalmente regalos sorpresa que van incorporados dentro de un envase, por ejemplo en forma de bola, las cuales suelen estar destinadas a un público infantil, aunque no necesariamente.

35

El objetivo de la presente invención es proporcionar al mercado un nuevo tipo de máquina en que se combina la diversión de una máquina recreativa que cuenta con un juego de azar, donde, en base a la suerte, el usuario obtiene o no un determinado premio, y la emoción de las máquinas expendedora de regalos sorpresa, debiendo señalarse que, como referencia  
5 como referencia al estado actual de la técnica, al menos por parte del solicitante, se desconoce la existencia de ninguna máquina que presente unas características técnicas, estructurales y constitutivas iguales o semejantes a las que concretamente presenta la que aquí se reivindica.

## 10 **EXPLICACIÓN DE LA INVENCION**

La máquina recreativa que la invención propone permite alcanzar satisfactoriamente los objetivos anteriormente señalados, estando los detalles caracterizadores que lo hacen posible y que la distinguen convenientemente recogidos en las reivindicaciones finales que  
15 acompañan a la presente descripción.

Lo que la invención propone, tal como se ha apuntado anteriormente, es una máquina recreativa, en particular una máquina recreativa de azar que ventajosamente se distingue por el hecho de combinar en una misma máquina las prestaciones de una máquina de azar  
20 convencional con las de una máquina expendedora de modo que, en lugar de premios en metálico ofrece premios en forma de objetos de regalo, para lo cual, esencialmente, comprende un mecanismo de juego programable tipo ruleta que, tras la adquisición de crédito a través de un mecanismo monedero que libera su accionamiento, activa o no unos expendedores que expulsan un regalo de entre dos compartimientos, según se programe.

25 Preferentemente, dicha ruleta de juego se programa para que, o bien active un expendedor que expulsa un regalo desde un primer compartimiento con que cuenta la máquina, o bien active otro expendedor que expulsa un regalo de un segundo compartimiento con que también cuenta la máquina, o bien active ambos expendedores que expulsan simultáneamente sendos  
30 regalos desde los dos compartimientos con que cuenta la máquina, o bien no active ninguno de dichos expendedores haciendo que el usuario tenga que probar suerte en posteriores tiradas si desea conseguir algún regalo.

Para ello, y más específicamente, la máquina comprende, alojados en el interior de una  
35 carcasa externa convenientemente resistente para evitar actos vandálicos, un primer

compartimiento superior y un segundo compartimiento inferior de configuración variable, que pueden ser iguales o distintos en cuanto a forma y tamaño así como independientes entre sí o estar vinculados a través de un bajante que los une para conformar eventualmente un único compartimiento.

5

En todo caso tanto el compartimiento superior como el compartimiento inferior están configurados para ser aptos para alojar regalos, preferentemente regalos incorporados en un envase en forma de bola, las cuales bolas podrán tener distintos formatos para alojar en su interior distintos tipos de regalos.

10

A su vez, dichos compartimientos superior e inferior llevan incorporado, cada uno de ellos, un mecanismo expendedor de las bolas para desalojarlas al exterior, las cuales podrán ser desalojadas, o bien independientemente por uno u otro expendedor desde uno u otro compartimiento, o de manera unísona por ambos expendedores desde los respectivos compartimientos, teniendo salida dicho regalo o regalos a través de una misma boca de salida compartida por los dos compartimientos.

15

Además, en la parte frontal externa de la carcasa, la máquina incorpora una ruleta de juego o componente similar, preferentemente con activación mediante luces, que puede tener diferentes formas y que tiene la función, por medio del azar o por programación aleatoria del mismo, dar salida a una sola bola de uno u otro compartimiento o a una bola de ambos compartimientos o a ninguna, según en la casilla que pare la luz del juego.

20

Asimismo, la máquina incorpora, alojados en su parte inferior y accesibles por medio de una puerta prevista al efecto, todos los componentes mecánicos y eléctricos de funcionamiento de la máquina, así como diferentes tarjetas electrónicas encargadas de controlar todos los periféricos de la máquina.

25

Preferentemente, entre dichos elementos comprende, al menos, mecanismo monedero, luces, sonido, ruleta de juego, péndulo de falta o, en su defecto, diferentes sensores que realizan el mismo cometido de bloqueo del funcionamiento en caso de zarandeo, contadores, sensores de movimiento, botonera para interactuar con la máquina, pantalla led donde el usuario podrá ver tanto los créditos como la información de funcionamiento del juego u otras de la máquina, estando estos últimos alojados en un módulo de control.

30

35

Preferentemente, el mecanismo monedero va incorporado en la parte inferior de la máquina vinculado a un cajón de monedas donde se depositan las monedas introducidas por el usuario para interactuar con la máquina.

5 Por último, cabe señalar que la máquina podrá programarse para que sea una máquina pura de vending, donde el usuario, por medio de un crédito, recibirá siempre un regalo a cambio, o puede programarse para que el regalo lo obtenga el usuario con tantos créditos como se le indique por programación al juego de ruleta, siendo este último caso aleatorio para obtener un regalo de la máquina.

10

En cualquier caso, tanto el diseño como la forma de los descritos compartimientos de la máquina está abiertos a múltiples posibilidades de variación en su tamaño, sin que ello afecte a la esencia de la máquina, que no es otra que, por medio de un crédito conseguido a través del mecanismo monedero para poder accionar una ruleta de juego, según donde pare dicha ruleta, el usuario pueda obtener un regalo del compartimiento superior o del compartimiento inferior como le indique el juego. Preferentemente, para dar mayor emoción al juego, los regalos de un compartimiento y los de otro podrán ser de distinto tipo y/o de distinto valor.

15

Opcionalmente, los compartimientos superior e inferior tienen, al menos, un lado transparente que permite al usuario ver su contenido y, también de modo opcional, las bolas en que se incorporan los regalos son transparentes, con lo cual el usuario también puede ver el tipo de regalo que contienen.

20

## **DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS**

25

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de un juego de planos en que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

30

La figura número 1.- Muestra una vista en alzado lateral de un ejemplo de realización de la máquina recreativa objeto de la invención, apreciándose esquemáticamente los principales elementos internos que comprende, representados mediante líneas de trazo discontinuo.

35 Y las figuras número 2 y 3.- Muestran sendas vistas, en alzado frontal y perspectiva antero-

superior respectivamente, del ejemplo de la máquina, según la invención mostrada en la figura 1, apreciándose su configuración general externa y partes principales.

## REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

5

A la vista de las mencionadas figuras, y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en ellas un ejemplo de realización no limitativa de la máquina recreativa de la invención, la cual comprende lo que se indica y describe en detalle a continuación.

10 Así, tal como se aprecia en dichas figuras, la máquina (1) en cuestión comprende: alojados en el interior de una carcasa (2) externa, un primer compartimiento superior (3) y un segundo compartimiento inferior (4) de configuración variable, aptos ambos para alojar regalos, preferentemente alojados dentro de de bolas que pueden tener distintos formatos para alojar distintos tipos de regalos; un mecanismo expendedor superior (5) y un mecanismo  
15 expendedor inferior (6), incorporados respectivamente en cada uno de dichos compartimientos (3, 4) para desalojar los regalos de uno y otro al exterior a través de una misma boca de salida (7) prevista en la parte inferior; una ruleta (8) de juego o mecanismo de juego programable similar de paro aleatorio para dar salida o no a un regalo de uno u otro compartimiento (3, 4), situada en la parte frontal externa de la carcasa (2); un módulo de  
20 control con botonera (9) de accionamiento y pantalla (10) informativa también dispuesta externamente; un mecanismo monedero (11) para inserción de monedas que permiten accionar el juego; y una puerta inferior (12) que da acceso a los periféricos y demás componentes internos de la máquina.

25 Atendiendo a la figura 1 se observa cómo, en una forma de realización, los compartimientos superior (3) e inferior (4) son independientes y cuentan, cada uno, con un bajante (13) vinculado al respectivos mecanismo expendedor (5, 6), desembocando ambos en una misma rampa (14) inferior que conduce a la boca de salida (7).

30 Opcionalmente, si bien no se ha representado, los compartimientos superior (3) e inferior (4) pueden estar vinculados entre sí mediante un bajante que los une para conformar eventualmente un único compartimiento.

Los compartimientos superior (3) e inferior (4) pueden ser iguales o pueden ser distintos en  
35 cuanto a forma y tamaño

Preferentemente, la ruleta (8) de juego es una ruleta de luces.

5 Preferentemente, el mecanismo monedero (11) va incorporado en la parte inferior de la máquina.

Opcionalmente, los compartimientos superior (3) e inferior (4) tienen, al menos, un lado transparente, por ejemplo en la parte frontal de la carcasa (2) de la máquina.

10 Opcionalmente, los regalos que contiene el compartimiento superior (3) son de distinto tipo que los regalos que contiene el compartimiento inferior (4).

15 En definitiva, la máquina (1) se distingue esencialmente en que, siendo una máquina recreativa de azar, en lugar de premios en metálico permite conseguir regalos, para lo cual, esencialmente, comprende un mecanismo de juego programable tipo ruleta (8) vinculado a un mecanismo monedero (11) que libera su accionamiento para, según se programe, activar o no alguno o ambos de unos expendedores (5, 6) que expulsan un regalo de entre dos compartimientos (3, 4) distintos con que cuenta la máquina.

20 Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la manera de ponerla en práctica, no se considera necesario hacer más extensa su explicación para que cualquier experto en la materia comprenda su alcance y las ventajas que de ella se derivan, haciéndose constar que, dentro de su esencialidad, podrá ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales  
25 alcanzará igualmente la protección que se recaba siempre que no se altere, cambie o modifique su principio fundamental.

## REIVINDICACIONES

1.- MÁQUINA RECREATIVA, en particular una máquina recreativa de azar que permite conseguir regalos, **caracterizada** por comprender un mecanismo de juego programable tipo ruleta (8) un mecanismo monedero (11) unos expendedores (5, 6) y dos compartimientos (3, 4) distintos aptos para alojar regalos, en que dicho mecanismo de juego programable tipo ruleta (8) está vinculado al mecanismo monedero (11) para liberar su accionamiento y, según se programe, activar o no alguno o ambos de los expendedores (5, 6) que expulsan un regalo de los dos compartimientos (3, 4).

10

2.- MÁQUINA RECREATIVA, según la reivindicación 1, **caracterizada** por comprender: alojados en el interior de una carcasa (2) externa, un primer compartimiento superior (3) y un segundo compartimiento inferior (4) de configuración variable; un mecanismo expendedor superior (5) y un mecanismo expendedor inferior (6), incorporados respectivamente en cada uno de dichos compartimientos (3, 4) para desalojar regalos de uno y otro al exterior a través de una misma boca de salida (7); una ruleta (8) de juego o mecanismo de juego programable similar de paro aleatorio, situada en la parte frontal externa de la carcasa (2); un módulo de control con botonera (9) de accionamiento y pantalla (10) informativa también dispuesta externamente; el mecanismo monedero (11); y una puerta inferior (12) que da acceso a los periféricos y demás componentes internos de la máquina.

15  
20

3.- MÁQUINA RECREATIVA, según la reivindicación 2, **caracterizada** porque el compartimiento superior (3) y el compartimiento inferior (4) incorporan distintos tipos de regalos.

25

4.- MÁQUINA RECREATIVA, según la reivindicación 2 ó 3, **caracterizada** porque el compartimiento superior (3) y el compartimiento inferior (4) son iguales.

5.- MÁQUINA RECREATIVA, según la reivindicación 2 ó 3, **caracterizada** porque el compartimiento superior (3) y el compartimiento inferior (4) son distintos.

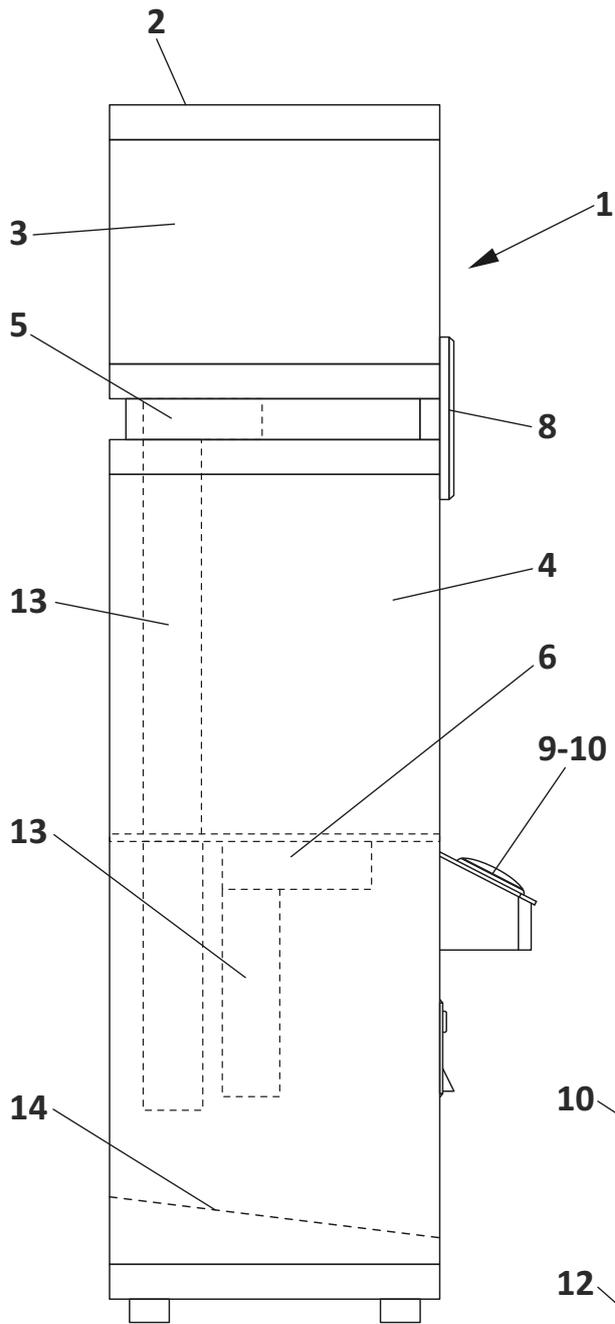
30

6.- MÁQUINA RECREATIVA, según cualquiera de las reivindicaciones 2 a 5, **caracterizada** porque los compartimientos superior (3) e inferior (4) son independientes y cuentan, cada uno, con un bajante (13) vinculado al respectivo mecanismo expendedor (5, 6), desembocando ambos en una misma rampa (14) inferior que conduce a la boca de salida (7).

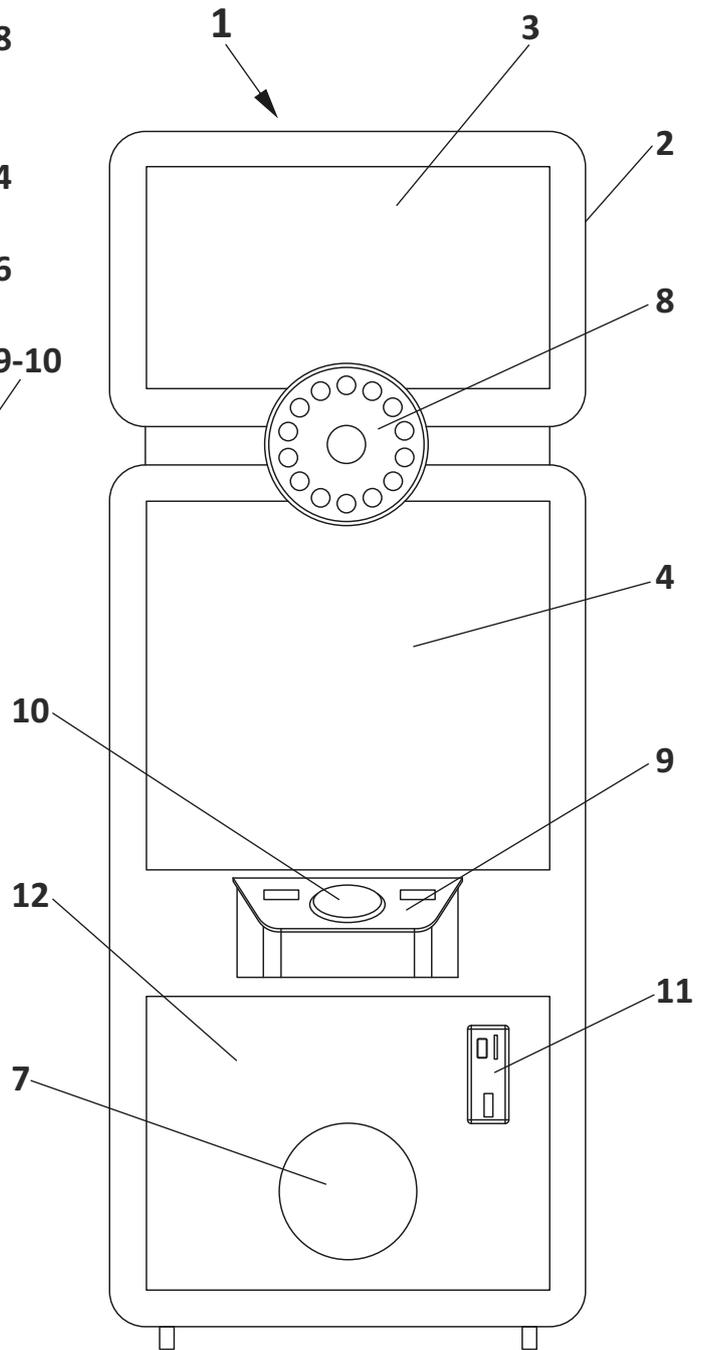
35

7.- MÁQUINA RECREATIVA, según cualquiera de las reivindicaciones 2 a 5, **caracterizada** porque, los compartimientos superior (3) e inferior (4) están vinculados entre sí mediante un bajante que los une para conformar eventualmente un único compartimiento.

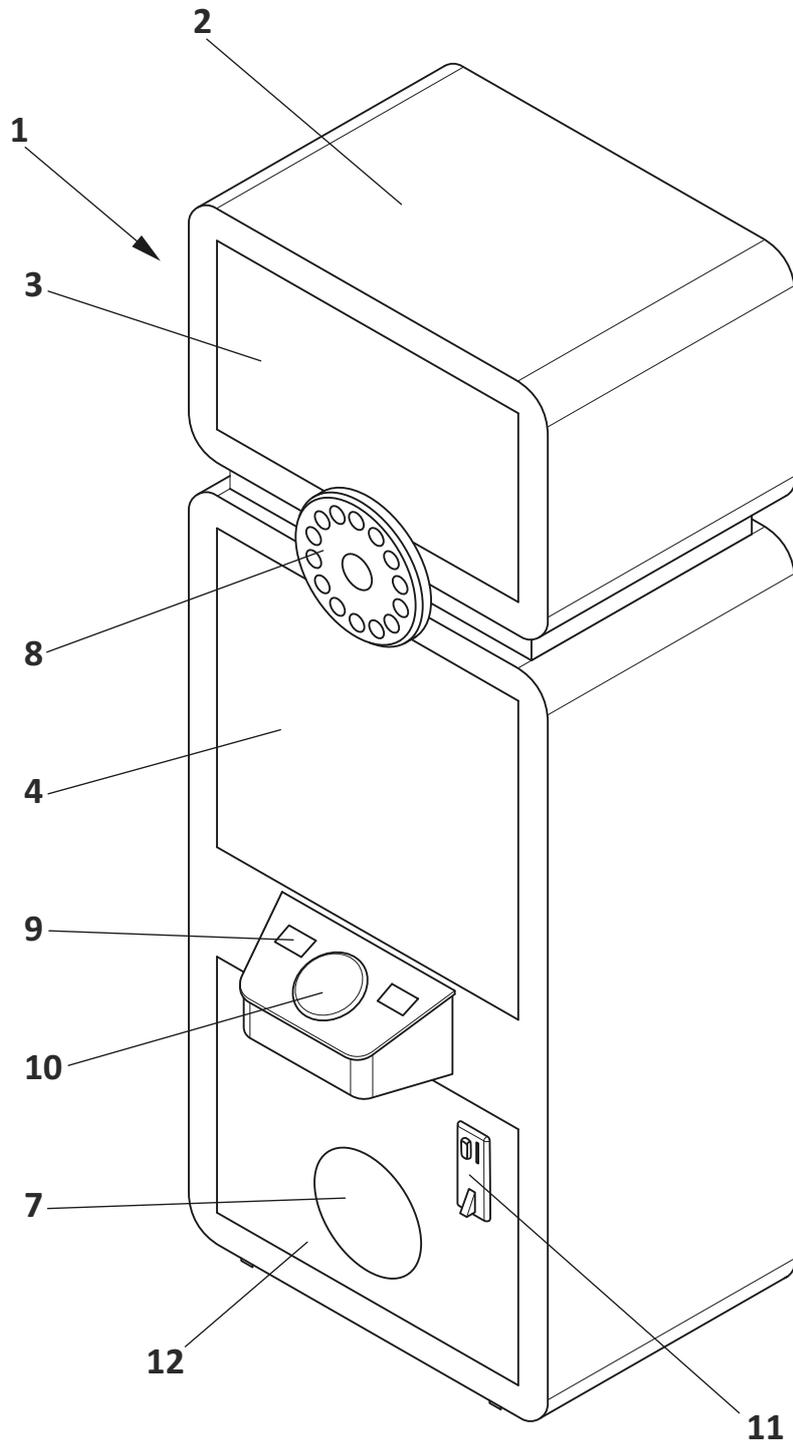
5



**FIG. 1**



**FIG. 2**



**FIG. 3**