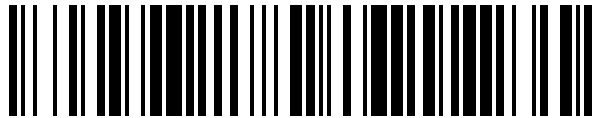


19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 147 336**

21 Número de solicitud: 201531226

51 Int. Cl.:

**G07F 17/34** (2006.01)

**G07B 1/00** (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

**09.11.2015**

43 Fecha de publicación de la solicitud:

**09.12.2015**

71 Solicitantes:

**BOSCH CLARIANA, Antonio (100.0%)**

**C/. Pintor Vancells nº 211 1º 1ª**

**08225 Terrassa (Barcelona) ES**

72 Inventor/es:

**BOSCH CLARIANA, Antonio**

74 Agente/Representante:

**ESPIELL VOLART, Eduardo María**

54 Título: **Máquina recreativa con premio.**

ES 1 147 336 U

## DESCRIPCIÓN

Máquina recreativa con premio.

### 5 OBJETO DE LA INVENCION

La invención, tal como expresa el enunciado de la presente memoria descriptiva, se refiere a una máquina recreativa con premio, cuyas características se describirán en detalle más adelante, las cuales suponen una novedad en el estado actual de la técnica.

10

El objeto de la presente invención recae en una máquina recreativa con premio, de las comúnmente conocidas como “tragaperras”, que, pudiendo ser de tipo-B, de tipo-C u otras, se distingue por el hecho de que incorpora unos dispositivos electrónicos y electromecánicos, adicionales a los de su funcionamiento convencional, que imprimen, extienden y leen tiques que, otorga la máquina, como medio novedoso para enseñar el premio que por programa haya correspondido; el tique por sí mismo no puede entenderse como premio, solo es un incentivo especial para mostrar el premio. Adicionalmente dichos mecanismos podrán ser programados para permitir diferentes variantes de juego en que se combina la obtención de tiques.

15

### 20 CAMPO DE APLICACION 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, centrándose particularmente en las que otorgan premio, bien sean de tipo-B, tipo-C u otras donde el premio está estipulado por un programa informático, u otras de tipo similar, siempre cumpliendo las normativas vigentes al respecto.

25

### ANTECEDENTES DE LA INVENCION

30 Como referencia al estado actual de la técnica, cabe señalar que, al menos por parte del solicitante, se desconoce la existencia de ninguna otra máquina recreativa del tipo que aquí concierne que presente unas características estructurales y constitutivas semejantes a las que particularmente presenta la que aquí se reivindica.

## EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

La máquina recreativa con premio que la invención propone, se configura, pues, como una novedad dentro de su campo de aplicación, estando los detalles caracterizadores que la distinguen, convenientemente recogidos en las reivindicaciones finales que acompañan a la presente memoria descriptiva.

Concretamente, lo que la invención propone, como se ha apuntado anteriormente, es una máquina recreativa con premio, o “tragaperras”

En cualquier caso, la máquina de la invención se distingue de las máquinas ya conocidas y existentes en el mercado por incorporar medios electrónicos y electromecánicos adicionales que imprimen y extienden tiques o “boletos”, así como medios electrónicos y electromecánicos que leen dichos tiques para que, automáticamente, el premio correspondido se refleje en la pantalla o en el panel de premios que corresponda y así el jugador pueda cobrarlo. En definitiva, el tique solo es una forma diferente de enseñar el premio. Nunca el tique podrá “manipular” el premio que por programa haya correspondido, en realidad los premios otorgados serían los mismos con tique que sin tique. La opción de entregar tique que incorpora la máquina, sólo se produce esporádicamente o cuando el programa lo determine.

Para ello, dichos medios electrónicos y electromecánicos consisten, esencialmente, en una impresora que imprime y expende los tiques, y un lector de tiques que los lee y traslada el premio en la máquina.

Así, la máquina de la invención, que por ejemplo y preferiblemente es de las que incorpora juegos como el tradicional de FRUTAS u otros, mediante rodillo y video o solamente vídeo, que al pulsar uno o más botones o palanca, acciona un dispositivo que determina una serie de coincidencias aleatorias que, según lo programado, asigna un determinado premio, se distingue porque, alternativamente o en combinación con dicha asignación de premio en metálico, el dispositivo extiende un tique para mostrar el premio correspondido.

En la realización preferida, la máquina sigue el siguiente modelo de juego que hemos denominado “trueque o cambalache”, al consistir, básicamente en la posibilidad que da la máquina de cambiar un premio conseguido con la obtención del tique por otra oportunidad de juego, siendo su

funcionamiento preferentemente el siguiente:

5 En todas las veces que la máquina, según programa, otorgue tique, antes de extender dicho tique, pero después de imprimirlo, la máquina está programada para activar una opción adicional de juego, trueque o “cambalache”, ofreciendo al jugador, una o más veces, la posibilidad, mediante pulsador, de escoger entre la opción de que imprima el tique (el jugador no sabe qué premio lleva) o le otorgue premio que se enseña en pantalla.

10 Por tanto el jugador tendrá la posibilidad de escoger el premio que se le enseña en pantalla o de quedarse con el premio que figura en el tique, pero que el jugador no ve hasta que no recoja el tique.

15 En cualquier caso, tanto si escoge premio-pantalla como si escoge tique, la máquina expenderá el tique, siempre. Así, si el jugador se había quedado con el premio de la pantalla, verá si el premio del tique era superior o inferior. Eso dará un gran atractivo al juego. Lógicamente, si el jugador se quedó con el premio de pantalla, el premio del tique no será válido. Si se introduce en el lector, indicará en pantalla, NO VALIDO.

20 Si el jugador escogió tique, también lógicamente verá si acertó en la elección, pues el premio del tique podrá ser superior o inferior al que se le ofertaba en pantalla.

25 En todos los casos, los tiques que se expendan y deban ser leídos por el lector de la máquina porque sean tiques que muestran premio; el jugador tendrá varios segundos (que le otorgará la máquina) para poder introducir el tique en el lector. Si después de pasado el tiempo otorgado, para lo cual se prevé un aviso, visual y acústico, el jugador no ha introducido el tique en el Lector, el premio estipulado aparecerá en pantalla, ubicándose en la zona correspondiente del panel de premios.

30 Para que el jugador siempre introduzca el tique en el lector, y así no se pierda tiempo de juego, esporádicamente el programa, en el momento de leer el tique, además del premio que figura en dicho tique, podrá otorgar otro premio adicional, que inmediatamente se ubicará en pantalla.

Asimismo, ante cualquier incidencia con el tique o tiques, la máquina, siempre que un tique no sea validado, otorgará automáticamente el premio que marque, pero sin mostrar si incluía o no premio adicional.

Preferentemente, como se ha señalado, el tique puede proporcionar, al pasarlo por el lector, un premio adicional que únicamente será visible en tal caso, siendo esta otra opción que determina un mayor atractivo del juego.

- 5 El descrito juego de trueque o “cambalache” con el tique que permite la máquina, siempre se activará en el momento que, como premio, la máquina otorgue un tique, según lo programado, y podrá otorgar uno o varios cambios de tique o” premio de pantalla”

10 También se contempla la posibilidad de que pueda volver a activarse el juego de cambalache, cuando el jugador haya validado el tique y haya pasado como premiado en la máquina, en pantalla, aleatoriamente, la máquina dará la oportunidad de volver a cambiar el premio obtenido por una o más tiques y, de nuevo, si el jugador escoge tique, la máquina anulará el premio que había ganado.

15 Por último, cabe mencionar que, opcionalmente, los tiques que imprime y expende la máquina son susceptibles de incorporar elementos gráficos y/o alfanuméricos de carácter informativo y/o publicitario y, consecuentemente, constituir un soporte publicitario adicional a la carcasa u otros elementos de la máquina que ya suponen dicho tipo de soporte, siempre dentro de la legalidad vigente.

20 La descrita máquina recreativa con premio consiste, pues, en una estructura innovadora de características desconocidas hasta ahora para el fin a que se destina, razones que unidas a su utilidad práctica, la dotan de fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita.

25

### **DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS**

30 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, un plano en que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

La figura número 1 y única.- Muestra una vista esquemática en alzado de un ejemplo de la máquina recreativa con premio objeto de la invención, apreciándose en ella las principales partes

y elementos que comprende.

## **REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION**

5 A la vista de la descrita figura 1, y de acuerdo con la numeración adoptada en ella, se puede apreciar cómo la máquina (1) en cuestión está configurada, de manera ya conocida, a partir de una carcasa (2) en cuyo interior incorpora los elementos y componentes electrónicos y electromecánicos que controlan su funcionamiento y uso a través de pulsadores (3) y/o palancas, mostrando las jugadas en pantalla (4) o rodillos, tras la introducción de dinero a través de la  
10 ranura o ranuras de un mecanismo monedero/billetero (5) que también proporciona la otorgación de premios en metálico a través de una bandeja (6) de recogida.

A partir de dicha configuración, ya conocida y no limitativa, la máquina (1) se distingue porque, además, incorpora una impresora (7) que imprime y expende tiques (8), a través de la  
15 correspondiente ranura, en función de las jugadas y premios previstos o programados, así como un dispositivo lector (9) de dichos tiques (8), al ser introducidos a través de la ranura del mismo, estando dicha impresora (7) y dicho lector (9) conectados a la electrónica de control de la máquina y programados para accionarse o no según un programa de juego que, entre otras opciones, permite al jugador elegir por su impresión y posterior reintroducción en la máquina a través del  
20 lector (9) para que valide los tiques (8) y le permita seguir jugando.

Adicionalmente, el lector (9) está conectado a un temporizador (10) que determina un período de tiempo apto para validar los tiques (8).

25 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 otros modos de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales alcanzará igualmente la  
30 protección que se recaba siempre que no se altere, cambie o modifique su principio fundamental.

## REIVINDICACIONES

- 1.- Máquina recreativa con premio que, comprendiendo una carcasa (2) elementos y componentes electrónicos y electromecánicos que controlan su funcionamiento, pulsadores (3) y/o  
5 palancas para su uso, pantalla (4) o rodillos que muestran las jugadas, mecanismo monedero/billetero (5) para introducción de dinero o tarjetas bancarias y bandeja (6) de recogida de premios, está **caracterizada** porque, además, incorpora una impresora (7) que imprime y expende tiques (8), en función de las jugadas y premios programados, y un dispositivo lector (9)  
10 de dichos tiques (8), que valida o no los tiques (8) introducidos en ella, estando dicha impresora (7) y dicho lector (9) conectados a la electrónica de control de la máquina y programados para accionarse o no según un programa de juego que, entre otras opciones, permite al jugador elegir por su impresión y posterior reintroducción en la máquina a través del lector (9) para que valide los tiques (8) y le permita seguir jugando.
- 15 2.- Máquina recreativa con premio, según la reivindicación 1, **caracterizada** porque el lector (9) está conectado a un temporizador (10) que determina un período de tiempo apto para validar los tiques (8).

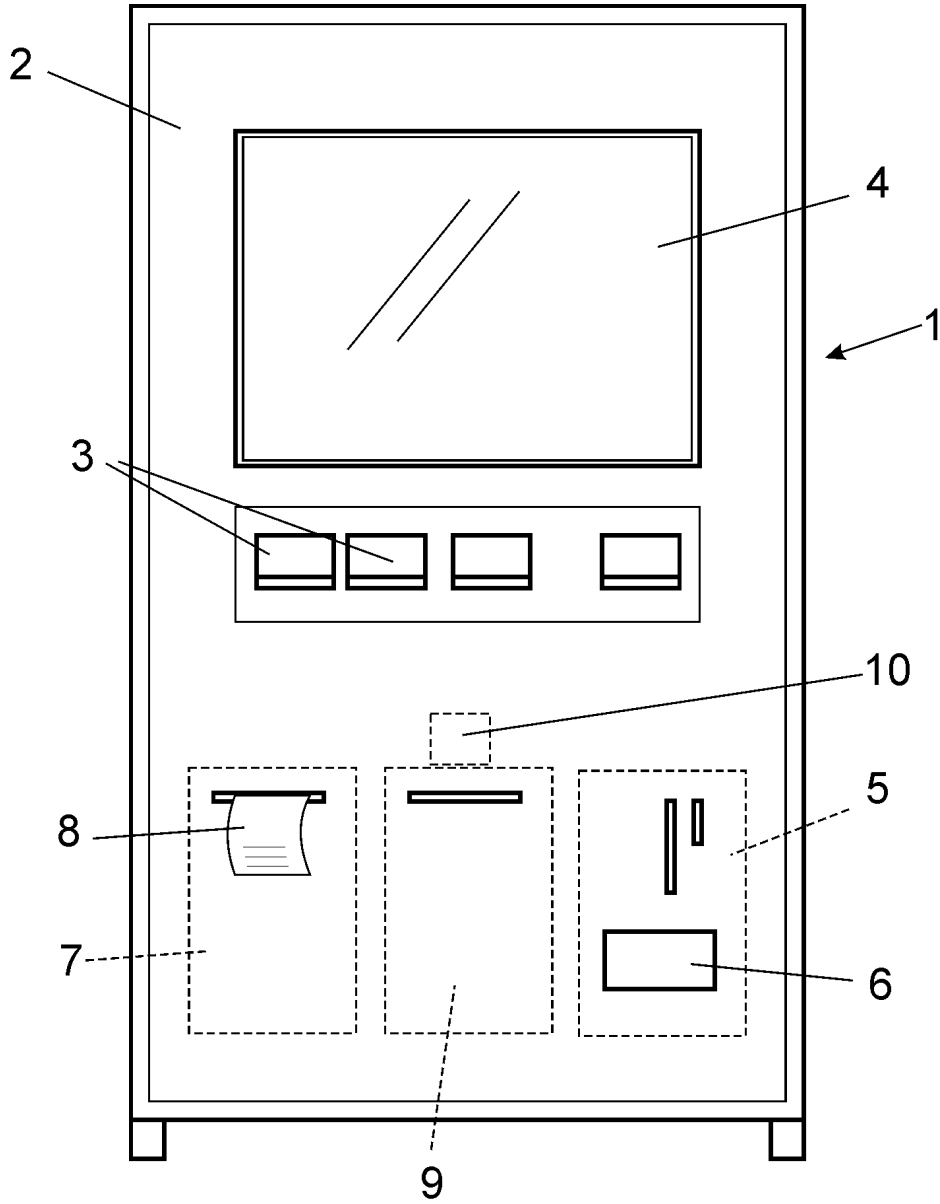


FIG. 1