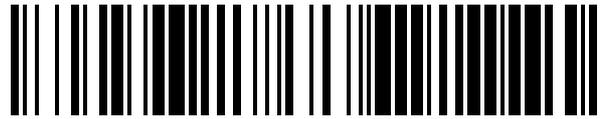


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 170 758**

21 Número de solicitud: 201600750

51 Int. Cl.:

A63F 3/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

08.11.2016

43 Fecha de publicación de la solicitud:

23.11.2016

71 Solicitantes:

**GONZALEZ MACIAS, Manuel Mario (100.0%)
Marcelo Usera, 161, 3, Izda.
28026 Madrid ES**

72 Inventor/es:

GONZALEZ MACIAS, Manuel Mario

74 Agente/Representante:

SÁEZ MENCHÓN, Onofre Indalecio

54 Título: **Dispositivo para la obtención de combinaciones alfanuméricas**

ES 1 170 758 U

DISPOSITIVO PARA LA OBTENCIÓN DE COMBINACIONES ALFANUMÉRICAS

DESCRIPCIÓN

5

OBJETO DE LA INVENCION

La presente invención se refiere a un dispositivo para la obtención de combinaciones alfanuméricas, y más concretamente a un dispositivo para la extracción aleatoria de los
10 números que compondrán una apuesta de un juego de azar, como puede ser de tipo "loto", loterías o similares.

El objeto de la invención es proporcionar un dispositivo sencillo de usar, que permita obtener de forma rápida una combinación alfanumérica, sin tener que estar extrayendo las
15 bolas de una en una.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

20 En los clásicos juegos de azar tipo "loto" y otros, las combinaciones ganadoras se obtienen mediante la extracción aleatoria de un número determinado de bolas en las que están impresos otros tantos números, símbolos o colores, de manera que la extracción de dichas bolas componen lo que ha de ser la combinación ganadora del juego de que se trate.

25 Obviamente, a la hora de apostar por una determinada combinación, muchos usuarios optan por elegir combinaciones en base a números preferidos, si bien, apostar siempre a la misma combinación puede resultar muy peligroso y poco recomendable cuando el usuario no participa en todos y cada uno de los sorteos que se realicen.

30 Así pues, determinado usuarios prefieren apostar por una combinación obtenida al azar, las cuales pueden obtenerse a partir de un software o por otros medios, si bien este tipo de soluciones no suelen ser suficientemente satisfactorias para los apostantes, al estar obligados a fiarse de la aleatoriedad de dicho software.

35 Si bien la solución más obvia pasaría por disponer de un bombo similar o a escala de forma

análoga al mismo con el que se realiza el sorteo, obviamente esta solución supone una ocupación volumétrica a todas luces indeseable, además de tener que llevar a cabo la extracción de las bolas una a una, lo que supone una pérdida de tiempo igualmente indeseable.

5

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

10 El dispositivo para la obtención de combinaciones alfanuméricas que se preconiza resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta en base a una solución sencilla pero de gran eficacia.

15 Para ello, y siendo válido para diferentes juegos de azar, tales como lotos, loterías, apuestas y diferentes juegos de mesa y/o tablero, presenta la particularidad de que mediante un único cuerpo pueden obtenerse simultáneamente y de forma aleatoria diferentes combinaciones para su uso en juegos/apuestas.

20 De forma más concreta, el dispositivo de la invención se caracteriza porque está constituido por un cuerpo hueco, en cuyo interior están establecidas dos cámaras, una contenedora de las bolas correspondientes a los números, colores o dibujos que participan en el sorteo, y otra correspondiente a bolas extra, que han de formar el número complementario y/o de reintegro, de manera que, ambas cámaras desembocan por uno de sus extremos en sendos canales, cuya longitud es tal que en los mismos solo se puedan introducir de forma aleatoria el número de bolas concreto que participen en el sorteo, por ejemplo las bolas de 25 la combinación ganadora en un caso y en el otro el número o números complementarios.

30 La introducción o paso de las bolas desde las cámaras a los canales correspondientes se puede facilitar mediante una palanca de accionamiento manual, aunque puede ser accionada mediante otros medios mecánicos, que en su movimiento lleva consigo el empuje y desplazamiento del grueso de las bolas de ambas cámaras, empujándolas hacia los respectivos canales, de manera que con un solo cuerpo que afecta a ambas cámaras y con una sola palanca, puede conseguirse a la vez la extracción aleatoria hacia los canales de las bolas determinantes de la apuesta y de las bolas determinantes de los números complementarios, siendo estos visibles debido a la naturaleza transparente de estos

canales.

Evidentemente, la forma, materiales y constitución general de dispositivo pueden ser variables, desde ser de plástico opaco, con los canales parcial o totalmente transparentes para poder visualizar el resultado obtenido aleatoriamente, constituyendo en cualquier caso un dispositivo polivalente que mediante pequeñas transformaciones puede tener distintas aplicaciones en juegos de distinta índole.

Por último decir que la palanca de empuje de las bolas estará montada de forma basculante sobre un eje, contando con dos superficies o palas que se desplazan en el interior de ambas cámaras, definiéndose entre ellas una ranura por la que es pasante el brazo común a ambas palas y que se remata por su otro extremo en la correspondiente palanca de accionamiento manual.

15

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una representación esquemática en sección longitudinal de un dispositivo para la obtención de combinaciones alfanuméricas realizado de acuerdo con el objeto de la invención, mostrando las dos cámaras con distinto número de bolas, y los dos canales con las bolas que supuestamente forman la combinación ganadora obtenida de forma totalmente aleatoria, así como los números complementarios.

La figura 2.- Muestra una vista en planta del dispositivo de la figura anterior, viéndose la ranura en la que juega basculantemente el brazo de palanca que opera en ambas cámaras.

La figura 3.- Muestra una vista frontal de la palanca de empuje de las bolas que han de formar la combinación ganadora y el complemento.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

5 Como se puede ver en las figuras reseñadas, el dispositivo para la obtención de combinaciones numéricas se constituye a partir de un cuerpo hueco (1) en el que se definen dos cámaras (2) y (3), la primera de ellas contenedora de una pluralidad de bolas (4) destinadas a formar, un número determinado de ellas, la combinación ganadora de un sorteo o juego de azar en el que se aplique, mientras que la cámara (3) es contenedora de
10 una segunda agrupación de bolas (4') destinadas a formar el complemento de la combinación ganadora.

Las cámaras (2) y (3) se prolongan por uno de sus extremos en sendos canales longitudinales (5 y 6), de diámetro acorde al diámetro de las bolas, el primero de ellos con
15 capacidad para contener tantas bolas como el previsto para la formación de la combinación ganadora del sorteo, en el ejemplo representado concretamente cinco, si bien dicho número podría variar sin afectar a la esencia de la invención, mientras que en el canal (6) han sido alojadas dos bolas (8), correspondientes al complemento de la propia combinación obtenida.

20 Las bolas (4-4') son empujadas desde las cámaras (2 y 3) hacia los canales (5 y 6) por medio de una única palanca (9), montada a través de un eje de articulación (10) para basculamiento de la misma, y cuya palanca juega en su desplazamiento a través de una ranura (11) establecida en el cuerpo (1), concretamente en la pared que delimita ambas
25 cámaras, contando con un brazo (9') de anchura acorde a la anchura de la ranura (11), contando con dos palas (12) y (13) ubicadas respectivamente en las cámaras (2) y (3) para empuje de las bolas (4 y 4') respectivamente, de manera que mediante un solo movimiento basculante de dicha palanca (9) se produce el empuje simultáneo de las bolas de ambas cámaras hacia los canales (5 y 6), obteniéndose de forma automática una combinación con
30 sus correspondientes números complementarios en dichos canales (5-6) a partir de las bolas que aleatoriamente hayan sido dirigidas hacia los mismos.

REIVINDICACIONES

1^a.- Dispositivo para la obtención de combinaciones alfanuméricas, aplicable a todo tipo de juegos de azar, como pueden ser de tipo loto, loterías, apuestas y similares, en los que se debe seleccionar una combinación de números o figuras ganadoras, así como una combinación de números o figuras complementarias, caracterizado porque se constituye a partir de un cuerpo hueco en el que se definen dos cámaras independientes, una contenedora de todas las bolas que forman parte en el sorteo de la combinación ganadora, y otra correspondiente a las bolas que forman parte en el sorteo de la combinación complementaria, con la especial particularidad de que ambas cámaras se prolongan en sendos canales formal y dimensionalmente adecuados para recibir en su seno el número concreto de bolas que definen la combinación ganadora y la combinación complementaria.

2^a.- Dispositivo para la obtención de combinaciones alfanuméricas, según reivindicación 1^a, caracterizado porque el dispositivo cuenta con una palanca basculante de empuje de las bolas de ambas cámaras, palanca obtenida a partir de un brazo que juega en una ranura definida entre la pared que delimita ambas cámaras, brazo en el que se establecen dos palas formal y dimensionalmente adecuadas para desplazarse en el seno de respectivas cámaras.

3^a.- Dispositivo para la obtención de combinaciones alfanuméricas, según reivindicación 1^a, caracterizado porque los canales que reciben a las bolas conformadoras de la combinación ganadora y complementaria presentan un carácter transparente.

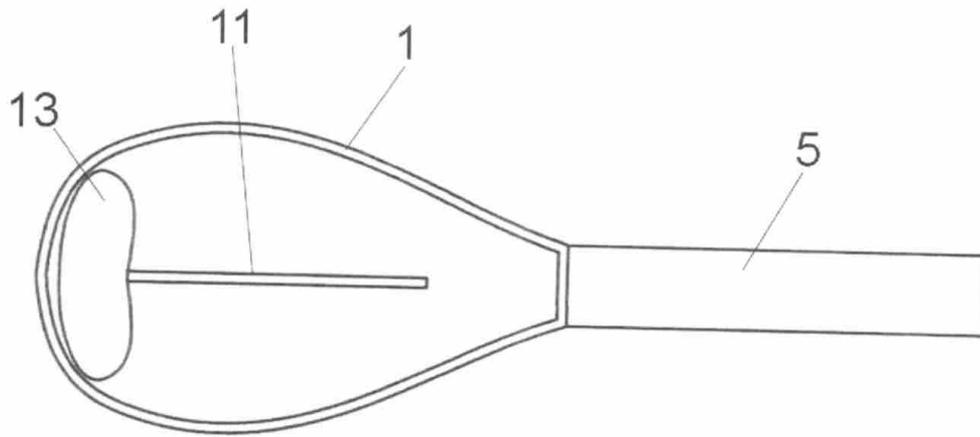


FIG. 1

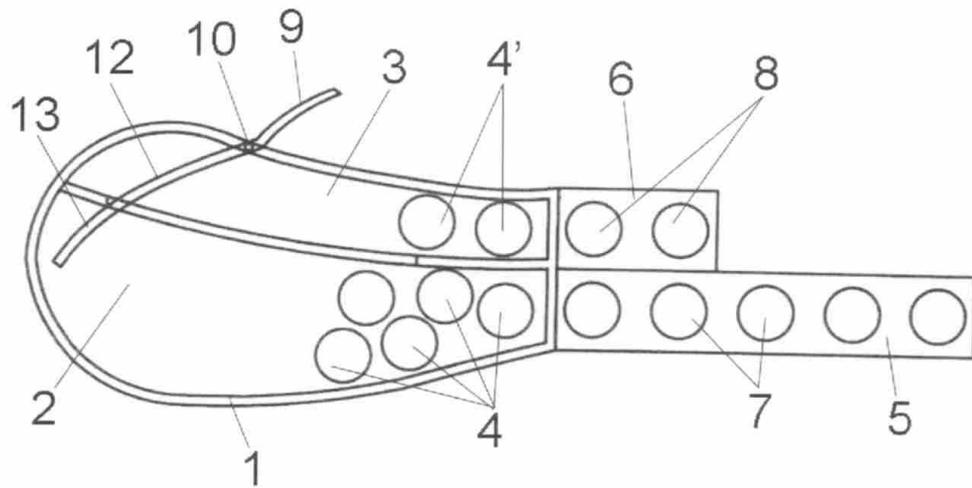


FIG. 2

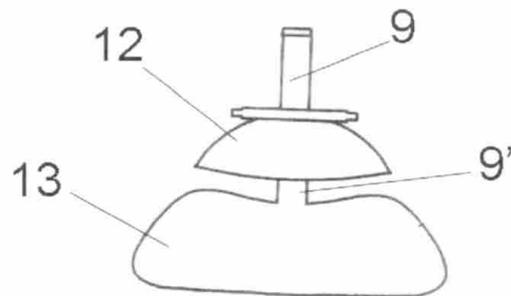


FIG. 3