



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



① Número de publicación: **1 046 601**

② Número de solicitud: U 200001691

⑤ Int. Cl.⁷: G07F 11/70

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

② Fecha de presentación: **23.06.2000**

④ Fecha de publicación de la solicitud: **01.01.2001**

⑦ Solicitante/s: **FUTBOLINES BIFUCA, S.L.**
Ctra. de Santomera a Abanilla, Km. 1'9
30140 Santomera, Murcia, ES

⑦ Inventor/es: **Campillo Almería, Javier**

⑦ Agente: **Lahidalga de Careaga, José Luis**

⑤ Título: **Máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado.**

ES 1 046 601 U

DESCRIPCION

Máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado.

Objeto de la invención

La presente memoria descriptiva se refiere a una solicitud de Modelo de Utilidad, relativo a una máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado cuyo interés fundamental reside en proporcionar un elemento provisto de una configuración de la que se deriva la posibilidad de encestar un balón mediante pulsadores externos en una canasta situada en el interior de un recinto cerrado, siendo factible hacerlo con diferentes grados de dificultad, recibiendo una puntuación acorde con la habilidad del jugador, resultando posible recibir un premio si se completa un número de puntos en un tiempo determinado por el dispositivo, existiendo una sucesión de encendido de luces que permite al ganador elegir un regalo entre los que existen expuestos y fijados por perchas en los dos laterales del habitáculo interno.

Campo de la invención

Esta invención tiene su aplicación dentro de la industria dedicada a la fabricación de elementos, aparatos y, dispositivos expendedores, especialmente, dentro de la dedicada a la fabricación de dispositivos expendedores dotados con elementos de juego y ocio.

Antecedentes de la invención

Se conoce la existencia de dispositivos en los que la consecución de un producto concreto se encuentra determinada por la habilidad que el jugador presenta al accionar unas pinzas internas comandadas por botones exteriores.

Para ello, introduce una cantidad de dinero establecida y dispone de un intervalo de tiempo durante el que puede maniobrar el elemento de agarre.

Las formas, diseños y materiales de las piezas objeto de ser asidas, proponen distintos grados de complejidad para la persona responsable de los movimientos.

Sin embargo, sería deseable contar con elementos en los que existiesen mayores rangos de dificultad, de sorpresa y donde fuera preciso mostrar varios tipos de habilidades, tales como puntería, precisión, reflejos, etc.

El solicitante no tiene conocimiento de la existencia de máquinas con las propiedades y el nivel de mejora de los que disfruta el objeto de la presente invención.

Descripción de la invención

La máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado presenta una serie de ventajas que requiere una exposición detallada.

En primer término, es pertinente resaltar que la obtención del premio se encuentra subordinada a la destreza que demuestre el jugador con el balón y la canasta.

Asimismo, es indicado señalar que cada uno de los movimientos tiene un reflejo inmediato en los dispositivos indicadores que se incorporan, lo que posibilita que el tirador conozca en cada momento, cómo lo está haciendo y cuanto tiempo le resta para completar el mínimo exigido.

De igual modo, es necesario destacar que la di-

ficultad del reto no es constante sino que a medida que avanza el tiempo, la complejidad se intensifica.

Además, es importante considerar que la elección del regalo aparece regida por la precisión de reflejos del ganador, con lo que se requiere una pluralidad de habilidades para obtener un objeto concreto.

También es significativo mencionar que la conformación de los mandos se encuentra integrada con el motivo del juego que se propone, aspecto que contribuye a incrementar la iniciativa de participación y con ello, el potencial de usuarios.

Por lo tanto, se trata de un elemento en el que el regalo está condicionado a la demostración de una multiplicidad de cualidades por parte del jugador, con el que se dispone de una información completa y en tiempo real, y donde la dificultad se eleva según lo hace el desarrollo del juego, constituyendo estos rasgos el pilar sobre el que se sustenta la clave de la invención.

De forma más concreta, el objeto de lo que se propone está constituido por una carcasa cuasiparalelepípedica dotada con una región hueca en su mitad superior y con un resalte en la mitad inferior, receptor de los mandos y de la ranura para las monedas o las fichas.

Dentro del hueco definido en la zona superior, se localizan: una canasta provista de sensor para contabilizar, dos redes separadoras, una pelota, tres pantallas informativas en la base y seis perchas con sus correspondientes luces, ubicadas tres a tres en los dos laterales limitantes.

Descripción de los dibujos

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

La figura número 1.- Muestra una vista en perspectiva de la máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado en la que es posible apreciar sus elementos constitutivos externos y la disposición de los mismos.

La figura número 2.- Representa una vista en perspectiva del recinto interno cerrado donde se localizan los elementos encargados del desarrollo del juego así como el lugar que ocupan los pulsadores externos sobre los que se opera el usuario.

Realización preferente de la invención

La máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado (1) está formada a partir de una carcasa (2) que adopta una configuración cuasiparalelepípedica sustentada por patas (5) localizadas en las esquinas de la base.

Esta carcasa (2) presenta un orificio (3) que limita el hueco definido en su mitad superior, ocupado por los elementos (7), (8), (9), (10), (11) y (12) necesarios para el juego de encestar y para la posterior elección.

Igualmente, en la mitad inferior y en la parte frontal de la carcasa (2), se dispone de un resalte (4) sobre cuyo lado superior se localizan los pulsadores (41), (42) y (43) con funciones diferenciadas.

El botón (41) adopta una configuración de

balón, se encuentra lleno de aire y al ejercer una presión sobre el mismo, provoca el impulso de la pelota (11) localizada dentro del habitáculo cerrado, limitado por el orificio (3).

Por su parte, los mandos (42) y (43) ubicados a la izquierda y a la derecha, respectivamente, del pulsador (41), se encargan de seleccionar uno de los dispositivos de iluminación (8) que corresponden con las perchas (9) portadoras de los premios.

Estos dispositivos de iluminación (8) y las perchas (9) asociadas, se encuentran colocadas en los dos laterales del recinto cerrado, con lo que para elegir un regalo localizado en una de las perchas de la izquierda, se ha de oprimir el botón (42) y para escoger uno situado en las perchas de la derecha, presionar el mando (43).

Dentro de este habitáculo que delimita el orificio (3), se incorpora una canasta (7), centrada transversalmente, que se posiciona a diferente altura longitudinal a medida que transcurre la partida y se complica la dificultad.

Esta canasta (7) incluye un sensor (71) que contabiliza las veces que el balón (11) se introduce dentro de la citada canasta (7) por efecto del empuje que produce el golpe que el jugador realiza sobre el pulsador (41) semiesférico.

Además, limitando el espacio entre los dispositivos de iluminación (8) ligados a las perchas (9), y el que ocupa la canasta (7), se ubican sendas redes (12) que recorren toda la dimensión longitudinal.

Con objeto de que el usuario conozca la mar-

cha de la partida, se dispone de tres pantallas (10) que contienen la información sobre el tiempo que falta para que se obtengan los puntos necesarios para conseguir un regalo, el número de veces que se ha producido la entrada del balón (11) en la canasta (7) y la cantidad de puntos acumulados.

En consecuencia, el inicio del funcionamiento se produce con la inserción en la ranura (6) de la cantidad de monedas o de fichas determinada por la máquina (1), prosigue con la presión del botón (41) y finaliza cuando, o bien se alcanzan los puntos requeridos para conseguir un premio, o bien cuando se termina el tiempo concedido por la máquina.

En el primer caso, comienzan a encenderse las luces (8) en diferentes segundos, y cuando la percha (9) iluminada coincide con la que contiene el regalo que se desea, se oprime el botón (42) o el pulsador (43), según la percha se encuentre en el lado izquierdo o en el derecho, respectivamente.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad de la invención.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado (1) de las que disponen de una ranura (6) para la inserción de monedas o fichas, **caracterizada** por estar constituida a partir de una carcasa (2) que adopta una configuración cuasiparalelepípedica, sustentada por patas (5) localizadas en las esquinas de la base, con un orificio (3) que limita el hueco definido en su mitad superior, contando con un resalte (4) en la mitad inferior y en la parte frontal de la carcasa (2), sobre cuyo lado superior se localizan los pulsadores (41), (42) y (43) con funciones diferenciadas, existiendo en el habitáculo que delimita el orificio (3), una canasta (7), centrada transversalmente, dispositivos de iluminación (8) asociados con perchas (9), pantallas (10) de información, una pelota (11) y redes (12) que recorren toda la dimensión longitudinal, posicionadas entre las luces (8) con perchas (9) y el espacio que ocupa la canasta (7).

2. Máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado (1), según la primera reivindicación, **caracterizada** porque el botón (41)

adopta una configuración de balón, se encuentra lleno de aire y al ejercer una presión sobre el mismo, provoca el impulso de la pelota (11).

3. Máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado (1), según las anteriores reivindicaciones, **caracterizada** porque los mandos (42) y (43) ubicados a la izquierda y a la derecha, respectivamente, del pulsador (41), se presionan para seleccionar el premio, de la izquierda o de la derecha, respectivamente, contenido en las perchas (9) cuando se encienden los dispositivos de iluminación (8).

4. Máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado (1), según las anteriores reivindicaciones, **caracterizado** porque la canasta (7) se posiciona a diferente altura, disponiendo de un sensor (71) que contabiliza las veces que el balón (11) se introduce dentro de la misma.

5. Máquina expendedora con juego de baloncesto incorporado (1), según las anteriores reivindicaciones, **caracterizado** porque las pantallas (10) informan sobre el tiempo que resta para conseguir los puntos, las veces que se ha encestado y el número de puntos acumulados.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

