



84369

84369

MEMORIA DESCRIPTIVA.

MODELO DE UTILIDAD.

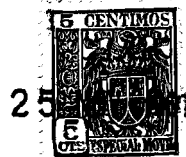
PAIS : ESPAÑA.

DURACION : 20 AÑOS.

OBJETO : "JUEGO ELECTROMECHANICO ACOPLADO
"A TOCADISCOS AUTOMATICO".

A nombre de : DON MARIANO ALVARO BENITO.
Residente en : MADRID, Paseo de la Florida, 25.
Nacionalidad : ESPAÑOLA.

(N. U. 1.269).



84369

- Son cada día más populares los juegos electromecánicos instalados en toda clase de locales públicos, así como los tocadiscos automáticos, que, por selección previa hacen oír el disco que se haya escogido. Debido a ello, se ha ideado un nuevo juego,
- 5.- en combinación con dichos tocadiscos, a fin de que por la misma moneda, que se utiliza para el juego, obtener el entretenimiento y la audición del disco preferido, pudiendo incluso escuchar un número variable de discos con una misma moneda si la pericia del jugador lo consigne.
- 10.- Consiste, en esencia el juego a que esta Memoria se refiere, en un tocadiscos, en el que se han colocado una serie de platos giratorios con sus correspondientes brazos portadores de aguja, acoplados a respectivos motores, y éstos tienen en sus circuitos de marcha unos interruptores de puesta en marcha, acoplados a unas dianas previstas en uno de los paneles de la máquina. Estas dianas pueden ser actuadas por la percusión en las mismas por una bola que es disparada por un mecanismo actuado a mano y que permite dirigirse hacia un lado ó otro, a fin de efectuar la puntería.
- 15.- De esta forma, al introducir la moneda correspondiente, un número de bolas se ponen en juego, y al ser lanzadas sobre las dianas, cuando la percusión se produce, se cierra el circuito correspondiente al plato donde se halla el disco elegido, poniéndose en movimiento. De esta forma, con una sola moneda, el
- 20.- jugador puede oír varios discos o ninguno, si su puntería es de-
- 25.-



84369

ficiente.

Las ventajas que se obtienen, al existir el aliciente de poder escuchar varios discos al tiempo que entretenerse con el citado juego, hacen de él un aparato de condiciones comerciales grandes.

30.-

Por el aludido objeto se solicita el correspondiente privilegio de Modelo de Utilidad, conforme y al amparo del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial, a fin de garantizar a favor del recurrente el derecho a la explotación exclusiva del mismo en toda España.

35.-

A continuación se hará una detallada descripción del aludido juego, con referencia a los planos que se acompañan, en los cuales se representa, a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no alteren sustancialmente las características esenciales del mismo.

40.-

En dichos dibujos se ilustra:

En la figura 1, vista exterior del aparato, con el tocadiscos abierto para exposición de los diversos platos existentes en él.

45.-

En la figura 2, sección longitudinal del mismo.

En la figura 3, detalle de interruptores de puesta en marcha de los platos.

En la figura 4, detalle del lanzador de bolas.

50.-

Según el ejemplo de ejecución representado, este juego electromecánico que se preconiza, está constituido por un mueble 1 en el que en su parte trasera, se ha instalado el tocadiscos formado por una serie de platos 2 con sus correspondientes brazos 3 automáticos, habiéndose previsto que cada uno de estos platos, funcione con motor independiente y circuito de

55.-



84389

marcha asimismo independiente.

60.- En el panel delantero de esta parte trasera del mueble, se ha previsto una tapa 4 en la que se graban motivos adecuados al juego, y la lista de discos colocados en el aparato con la cifra, letra o figura representativa que hay que elegir para hacer funcionar a cada uno de ellos, y bajo esta tapa 4, una serie de dianas 5, o cualquier otra clase de objetos, como figuras representativas de animales, o las clásicas del juego de la rana, en las que se han marcado las cifras correspondientes a los discos.

70.- La parte delantera del mueble, forma una caja alargada 6 cubierta con una superficie transparente, en la que su fondo, forma dos superficies inclinadas 7 y 8 dejando entre ambas una ranura 9, para paso a un segundo fondo 10 inclinado hacia la parte delantera del mueble.

75.- En el testero de la caja 6, se han colocado, un lanzador de bolas 11 y un tirador 12, estando éste último articulado a un tirante 13 que mueve una trampilla 14 de separación entre la ranura de paso 9 al segundo fondo y la parte delantera del mueble.

80.- El lanzador de bolas, de forma variable, bien sea en forma de cañón, pistola, o simplemente pulsador, está articulado al testero de la caja por medio de una rótula 15 a fin de poder dirigirla en cualquier dirección para efectuar la puntería, y tiene un tubo 15 en el que en su parte superior se ha efectuado un orificio 16 para carga del mismo, existiendo en el interior de dicho tubo un vástago empujador 17 dotado de muelle 18 para impulsión de las bolas.

85.- Completa el aparato, un dispositivo para la introducción de monedas 19 y un elevador de bolas desde el segundo fondo al

84369



orificio 16 del tubo lanzador 15 para su carga.

Organizado de esta forma el juego que se describe, para su funcionamiento, tras haber introducido la moneda o monedas correspondientes en el dispositivo 19, por tracción del tirador 12, se hacen pasar las bolas 20 detenidas ante la trampilla 14, al espacio delantero, donde son recogidas por el elevador que las coloca una a una en el tubo lanzador 15.

Efectuada la puntería sobre la diana elegida, se efectúa el disparo, y al dar la bola en la diana, si es de esta forma la colocada en el aparato, vence la resistencia del muelle 21 (detalle figura 3), con lo que su vástago 22 empuja al extremo 23 de una palanca, venciendo la acción de su resorte 24 y girando sobre su eje 25, cierra el contacto con su extremo contrario 26, con ello, el motor correspondiente al plato 2 elegido se pone en marcha, funcionando el tocadiscos haciendo oír el disco deseado.

Si por el contrario, las dianas fueran sustituidas por formas de animales como la rana, éstas tienen su cuerpo hueco a fin de que la bola se introduzca en su interior, cayendo sobre el extremo 27 de una palanca, que gira sobre su eje 28 cerrando el contacto al tocar en una placa 29 situada bajo el citado extremo 27 de la palanca, procediendo a ponerse en marcha el correspondiente disco como anteriormente se ha descrito.

La forma, materiales y dimensiones, podrán ser variables y en general cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.



REIVINDICACIONES.

84369

115.- 1ª.- Juego electromecánico acoplado a tocadiscos automático, caracterizado por estar constituido por un tocadiscos dotado de tantos platos giratorios como discos a colocar, con motor de marcha independiente, que se ponen en marcha mediante la percusión de una bola lanzada por un lanzador sobre la diana correspondiente a cada disco.

120.- 2ª.- Juego electromecánico acoplado a tocadiscos automático, según reivindicación 1ª, caracterizado por haberse previsto un lanzador de bolas susceptible de tomar direcciones múltiples por estar acoplado sobre una articulación de rótula, y en el que se ha practicado un orificio en su parte superior para la introducción de las bolas en el mismo por un elevador.

130.- 3ª.- Juego electromecánico acoplado a tocadiscos automático, según reivindicaciones precedentes, caracterizado por haberse previsto, en las dianas un dispositivo de cierre de contactos correspondientes a cada circuito de marcha en su correspondiente motor, a fin de que al ser percutidas, una palanca gire sobre su eje para con su extremo establecer contacto y poner en marcha el motor de su plato.

135.- 4ª.- Juego electromecánico acoplado a tocadiscos automático, según anteriores reivindicaciones, caracterizado por el hecho de que algunas dianas estan sustituidas por figuras huecas que al recibir la bola en su interior, hacen girar a una palanca cerrando el circuito de marcha de su correspondiente motor.

5ª.- -JUEGO ELECTROMECHANICO ACOPLADO A TOCADISCOS AUTOMATICO-.

Madrid, 25 NOV. 1960

MARIANO ALVARO BENITO.

P. A.

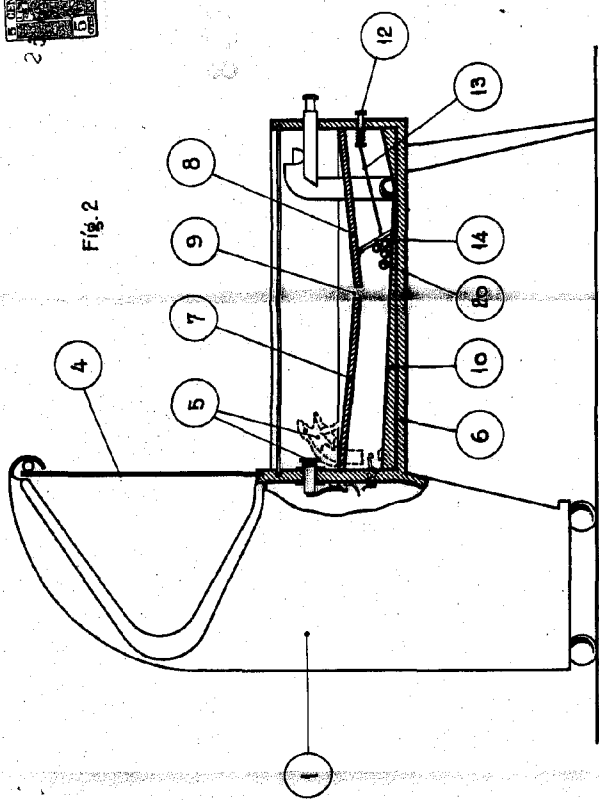


Fig. 2

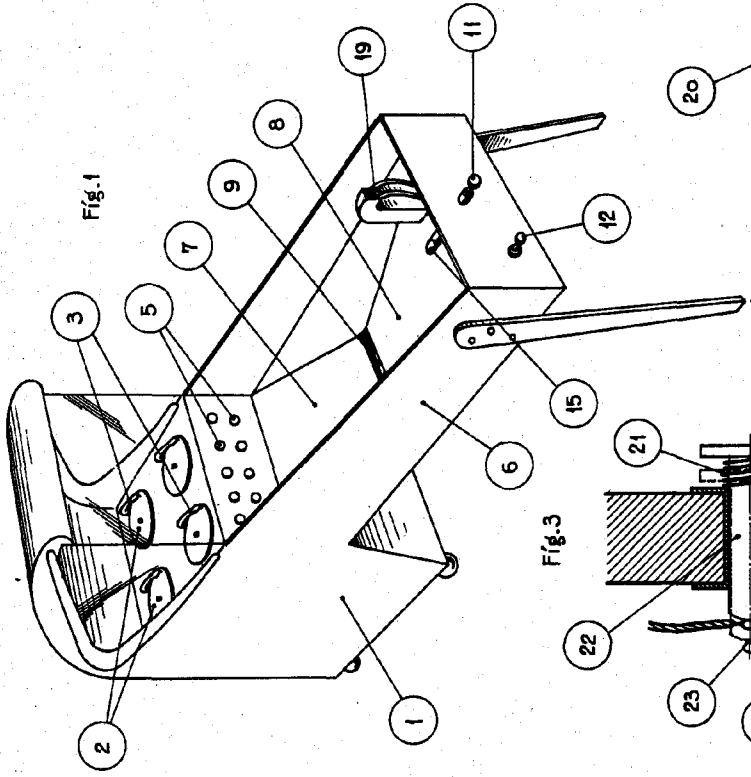


Fig. 1

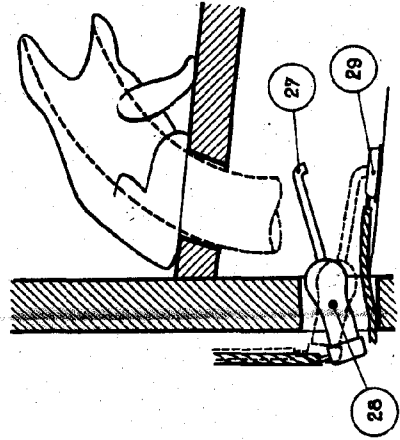


Fig. 3

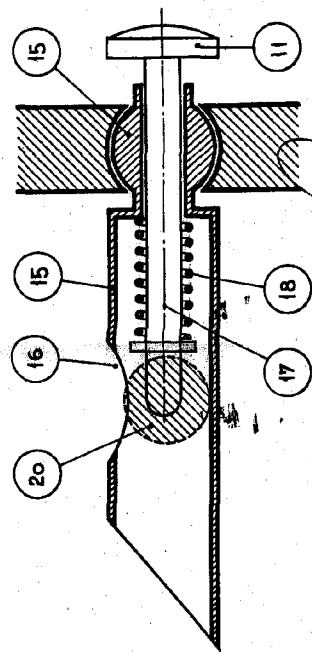


Fig. 4

Madrid, P.A.

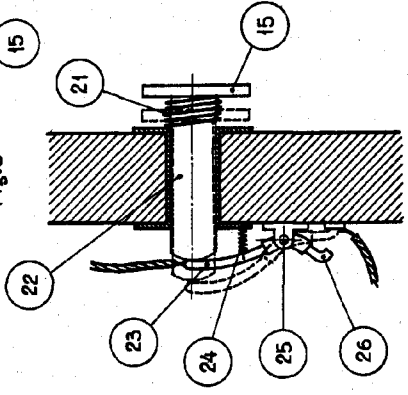


Fig. 3

Escala variable.