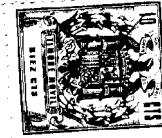


111321

111321



M O D E L O D E U T I L I D A D

=====

por veinte años

para todo el territorio nacional y sus posesiones, que
se solicita a favor de:

DON JACINTO CORRAL RODRIGUEZ, de nacionalidad española
residente en Santa CRUZ de Tenerife, calle Rut 5, La
Cuesta,

Por: **JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD**

=====

111321



El presente registro de Modelo de Utilidad, concierne como su enunciado indica, a un juego electrónico de habilidad, de acuerdo con la descripción detallada que del mismo se realiza, debiendo interpretarse siempre este concepto en su más amplio sentido y nunca en limitativo.

5.-

Este resultado industrial, mejora notablemente todo cuanto sobre el particular se conoce y utiliza actualmente, tanto por su sencillez constructiva, como de aplicación, funcionamiento, precisión, estética y economía.

10.-

Es finalidad de la presente Utilidad, crear un nuevo tipo de aparato para juego electrónico de habilidad, siendo, independientemente de su carácter recreativo, un marcador automático que proporcional notables beneficios económicos no precisando empleo de personal alguno para su vigilancia.

15.-

El aparato funciona mediante la introducción de monedas o fichas cuyo importe está en relación con el coste de la bebida a suministrar.

20.-

Para la debida comprensión de este objeto, se adjunta a la presente Memoria Descriptiva, una hoja de planos en que a título de ejemplo, se representan todas y cada una de las partes que la forman, y la relación que guardan entre sí.

En la citada hoja de dibujos, queda representado:

FIGURA PRIMERA.- Muestra una vista en perspectiva posterior del aparato cuyo registro se preconiza.

25.-

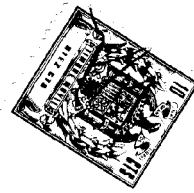
FIGURA SEGUNDA.- Representa la perspectiva anterior del propio aparato.

FIGURA TERCERA.- Ilustra una vista de la caja básica, en la cual se disponen huecos para la situación de las bombillas señalizadoras.

30.-

FIGURA CUARTA.- Es una sección longitudinal de la caja, mostrando el canal de deslizamiento de las bolas para su

111321



salida al exterior y apareciendo también el dispositivo de cierre de los mismos.

FIGURA QUINTA.- Representa enmarcada cuatro de las quince bobinas que están acopladas en el aparato.

En estas figuras y con el mismo valor en todas ellas, se aprecian las siguientes referencias:

1ª.- Caja, de material y dimensiones apropiadas y preferentemente de forma paralelepípedica que encierra todo el conjunto funcional.

2ª.- Pantalla anterior transparente.

3ª.- Ranura para la introducción de monedas o fichas, de valor calculado, situado en un lateral de la caja, y en combinación con un dispositivo receptor y colector correspondiente

4ª.- Alojamiento para las bombillas indicadoras de premio.

5ª.- Bombillas referidas, previstas en la parte anterior y superior del aparato, con la finalidad mencionada.

6ª.- Canal para facilitar el deslizamiento y caída de las bolas con las cuales se establece el juego de habilidad.

7ª.- Dispositivo de limitación del recorrido de las bolas y su detención, comportando una cerradura a tal fin.

8ª.- Juegos de bobinas adaptadas para el encendido automático de las bombillas.

9ª.- Cestos o colectores acondicionados frontalmente para recibir las bolas lanzadas por el jugador, con el fin de probar fortuna.

Estos cestos están comunicados con el canal -6- y con el correspondiente juego de contactos para provocar el encendido de luces en los casos de acierto y el suministro de bebidas.

Cada cesta tiene una distinta valoración, representada gráficamente en el frente del aparato.



10.- Botella prevista también en el frente del aparato y que recoge las bolas.

5.- En el aparato existe un émbolo, no representado en el plano que al ser pulsado establece un impulso y por ello la bola correspondiente sube hasta caer en la cesta correspondiente pasando por un conducto tubular y cayendo al interior, estableciendo un contacto y encendiendo una bombilla para marcaje de puntos cayendo la bola en la botella y haciendo otro contacto para la subida de los bolos.

10.- El juego funciona por medio de los pulsadores citados.

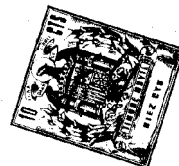
15.- Descrita suficientemente la naturaleza del Modelo, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalle que se introduzca en el mismo, se considerará incluida dentro de esta protección, en tanto que no altere su finalidad característica.

-- NOTA --

Por último, se declaran de novedad y utilidad las siguientes

-- REIVINDICACIONES --

- 1.- Juego electrónico de habilidad caracterizado esencialmente por comprender una caja, dotada de una pantalla transparente, que en uno de sus laterales presenta una ranura para la introducción de fichas o monedas guiadas hasta un colector por medio de una canalización, estableciendo contacto en su recorrido para abrir el correspondiente circuito constituido por una combinación de bobinas de inducción, existiendo una serie de pulsadores de accionamiento digital por los cuales se controla el juego, actuando las bobinas sobre dispositivos de levación y expulsión de unas bolas que por habilidad han de caer en cualquiera de la disposición de cestos que existen en el frente del aparato, comportando a tal fin una serie de contactos controla-
- 20.-
- 25.-
- 30.-



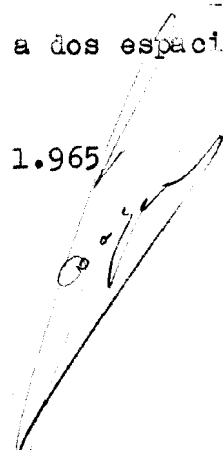
dos por las bobinas y en colaboración de unas bombillas de encendido para determinar el cómputo de marcaje, visible desde el exterior, siendo recuperadas las bolas a través de conductos tubulares y dirigidas a su colector por las correspondientes canalizaciones y colaborando en los impulsos un émbolo, accionado por los pulsadores y bobinas.

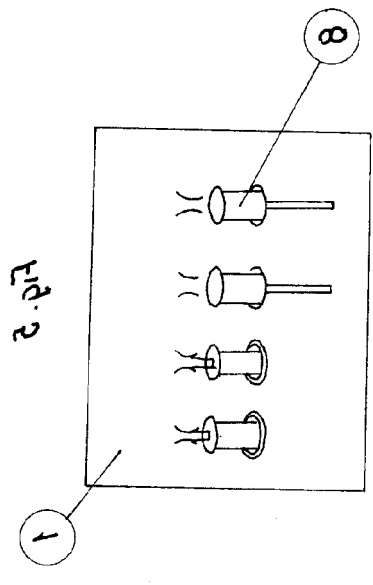
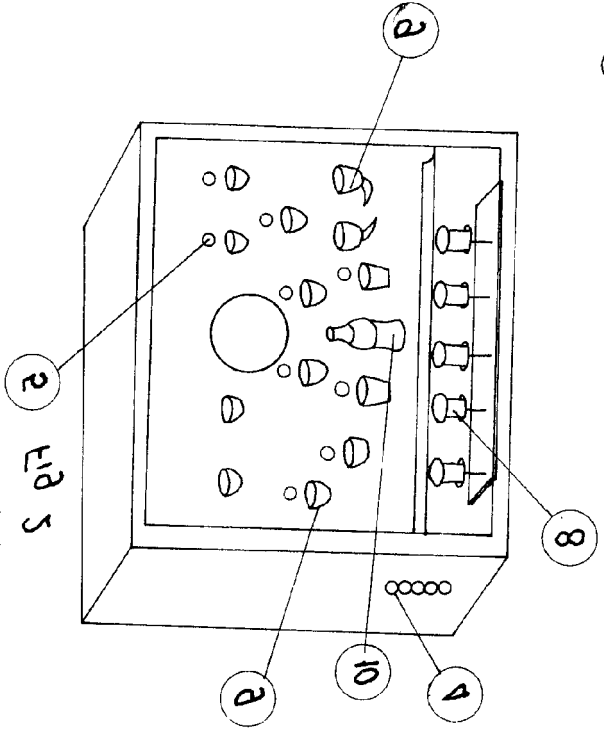
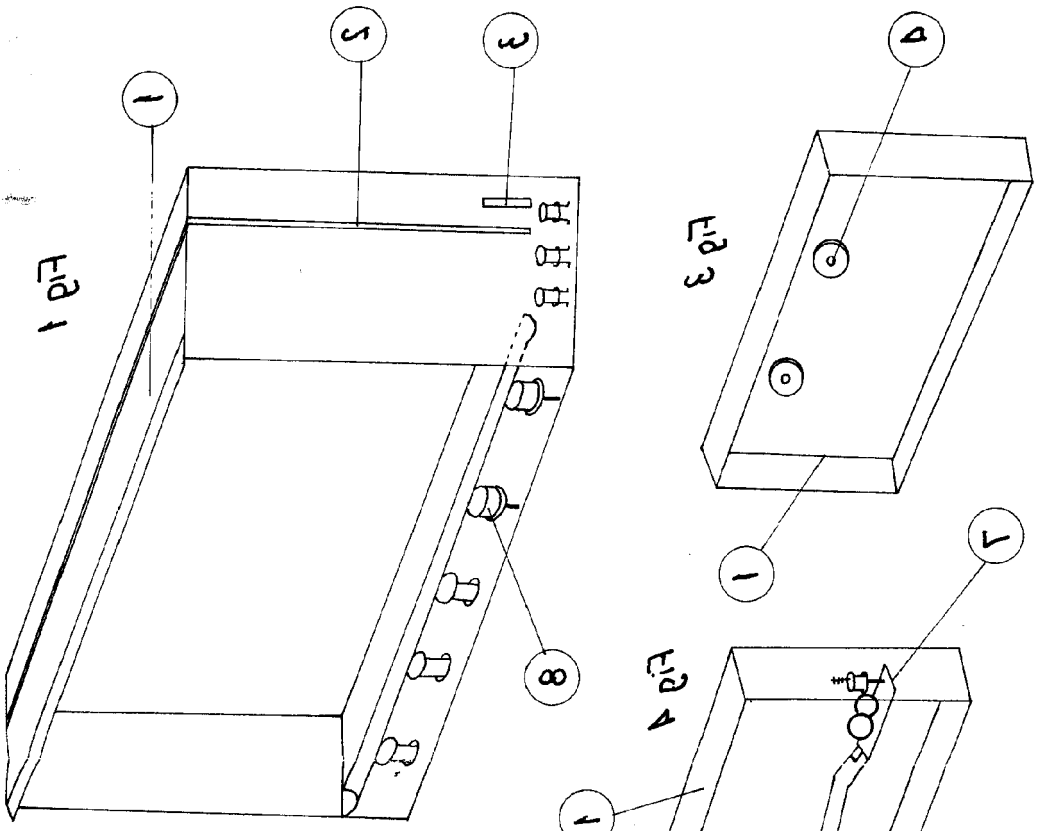
2ª.- JUEGO ELECTRONICO DE HABILIDAD.

Todo ello tal y como se describe en la memoria que antecede y se reivindica en su Nota.

Consta la presente Memoria Descriptiva, de 5 hojas foliadas y mecanografiadas a dos espacios y por una sola cara.

Madrid 6 abril 1.965





1951

1951