

35517



135517

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

solicitado a favor de D. JOAQUIN BERBIS VALLE y D. FELIX -
MORENO MARTINEZ, ambos de nacionalidad española, domicilia-
dos en VALENCIA, c/. José M^a Pinazo, 2 - 3^a,

p o r

==/=/=/=/=/ " JUEGO DE PULSO Y HABILIDAD " ==/=/=/=/=/=/=/=/

MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la pre-
sente memoria descriptiva y los dibujos complementarios ad-
juntos, corresponde a un juego de pulso y habilidad, que -
por sus especiales cualidades de novedad, lo convierten en
un juego de gran vistosidad y entretenimiento, con posibi-
lidad de obtenerse premios durante su funcionamiento me-
diante una adecuada manipulación, por lo que se estima con

135517

19 EN



fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que por él se solicita, referente a su fabricación y venta por los titulares en España.

5 Este juego de pulso y habilidad, adopta la forma de una caja cuadrangular, en cuyo plano superior, se encuentra un plato circular giratorio accionado eléctricamente mediante un motor con reductor; sobre este plato circular, se depositan unas cazoletas portadoras de premios, que se desplazan en sentido de traslación al mismo tiempo que el plato circular.

10 Cuando se pone en funcionamiento el juego accionando un pulsador, se excita la bobina superior de un relé, cerrando unos contactos, dejándose entonces de pulsar el botón, manteniéndose el contacto por un dispositivo de enclavamiento, con lo que se pone en funcionamiento un motor que acciona un brazo radial, montado fuera del disco circular, ascendiendo verticalmente en principio, hasta una altura superior a las cazoletas, adoptando entonces la horizontalidad hasta el centro del plato circular, adquiriendo en éste punto, una doblez descendente que finaliza inferiormente y a escasa distancia del disco giratorio, en un disco que desplaza de lugar las cazoletas.

15 El brazo radial, se desplaza lentamente desde el centro del plato circular giratorio, hasta el borde del mismo, deteniéndose únicamente, cuando se presiona un pulsador, siendo la misión de los que intervienen en el juego, el desplazar una de las cazoletas o varias de ellas, mediante una hábil manipulación del pulsador que hace parar el brazo deslizante, hasta que caigan del plato giratorio

135517

- 3 -

9



en un orificio accesible desde el exterior, a fin de recoger el regalo.

5

Al final del recorrido del brazo radial, se acciona automáticamente mediante una leva solidaria del eje de giro del brazo, un contacto que cierra el circuito en la bobina inferior del relé, la cual, desconecta los contactos de la bobina superior, habiéndose terminado el juego.

10

Encima de la caja y fuera del disco giratorio, se ha montado un torreón, que dispone de una varilla horizontal regulable situada encima del plato giratorio, la cual, sirve para introducir las cazoletas que están cerca del borde, algo más adentro del plato, ya que si esto no existiera, se obtendría indefectiblemente premios sin ningún esfuerzo, restándole interés al juego, que dejaría de ser de pulso y habilidad.

15

20

Para una más clara comprensión de las características generales que se dejan expuestas, se acompaña una lámina de dibujos que muestra un ejemplo de realización del juego de pulso y habilidad objeto del presente registro, con la observación de que a dichos dibujos debe dárseles una amplia interpretación de ningún modo restrictiva, dada su condición meramente informativa.

25

Las figuras de la hoja de dibujos, son como sigue:

Figura 1 - Esquema general de las conexiones eléctricas, que accionan este juego de pulso y habilidad.

Figura 2 - Perspectiva del juego motivo del presente registro, vista superiormente.



Figura 3 - Proyección en alzado de la figura 2, - vista desde la parte posterior, donde se encuentran las co nexiones a la red eléctrica y los mandos de puesta en marcha.

5

10

15

Al objeto de facilitar la localización de las diferente partes de que consta éste juego de pulso y habilidad, se han situado acotaciones en las figuras de la hoja de dibujos adjunta, relacionadas con las descripciones que de sus características y funcionamiento se realizan a continuación, siendo -1-, la caja que contiene los dispositivos mecánicos y eléctricos, en cuyo lado posterior, se encuentra el enchufe -2- hasta la red -3-, el interruptor -4- de puesta en marcha, un fusible -5- y el pulsador -6- que excita la bobina superior -7- del relé, cerrando los contactos -8- y -9-, para la puesta en marcha del juego en el momento de iniciarse éste.

20

El el plano superior -10- de la caja -1-, se encuentra el disco giratorio -11-, solidario del eje -12-, saliente del reductor -13- que se encuentra acoplado al motor -14-, conexasiónado directamente a la red, con la interposición del fusible -5-, del interruptor -4- y del enchufe -2-.

25

Para poner en movimiento el juego de pulso y habilidad, se presiona el pulsador -6-, excitando la bobina superior -7- del relé, cerrándose los contactos -8- y -9-, con lo que se pone en movimiento el motor -15- que acciona mediante las oportunas transmisiones reductoras, el eje de giro -16- del brazo de palanca horizontal -17- el cual,

135517

19



- 5 -

5 monta sobre el disco -11-, dejando un espacio para las ca-
zoletas -18- situadas encima del disco giratorio; el brazo
de palanca -17-, dispone en el extremo, de una doblez des-
cendente -19-, finalizada en el disco -20-, situado a es-
casa distancia del disco giratorio -11-, siendo desplaza-
ble desde el centro hasta su perímetro por la acción del -
motor -15-, arrastrando las cazoletas -18- tratando de ha-
cerlas caer fuera del plato giratorio, dentro del orificio
10 -21-, al objeto de poder ser retirada por el que maneja el
juego, abriendo la portilla -22- que supone un acceso al -
lugar donde ha caído la cazoleta -18-, al objeto de reti-
rar el premio alojado en la cazoleta.

15 Al ponerse en movimiento el motor -15-, empieza
a desplazarse el brazo -17- que no retrocede en ningún ca-
so hasta el final del recorrido y únicamente puede pararse
a voluntad, presionando el pulsador -23- que interrumpe -
el circuito, al objeto de que el brazo, no rebase a las ca-
zoletas -18-, pudiéndolas arrastrar hacia el borde del pla-
to giratorio.

20 El eje de giro -16-, es solidario de la leva -24-
y su conformación hace que en el momento en que el brazo -
-17- llega al final del recorrido, la leva -24- desplaza -
la palanca -25- que, presiona sobre la lámina -26-, esta-
bleciendo el contacto -27- que excita la bobina inferior -
25 -28- del relé, abriendo los contactos -8- y -9-, con lo que
se interrumpe el juego.

En el plano superior -10- de la caja -1-, se mon-
ta el torreón -29-, portador de la varilla -30-, la cual,
se situa encima del plato giratorio y a escasa distancia -

135517

19



- 6 -

de éste, pudiendo ser regulado, introduciendo las cazole-
tas -18- más hacia adentro, haciendo por éste medio, que -
el juego requiera pulso y habilidad para obtener premio.

5 Sobre el plano -10-, se encuentra el piloto -31-
que está encendido mientras no se ha iniciado el juego, des-
conectándose al ponerse en funcionamiento el brazo -17-; -
igualmente se encuentra el piloto 32-, el cual unicamente
se desconecta al ser presionado el pulsador -23-, indican-
do que el brazo -17- está pasado.

10 Finalmente, la caja -1-, dispone superiormente,
de un cajetín -33-, constituido de material transparente,
que cubre y protege los dispositivos del juego, permitien-
do ver como se desarrolla éste.

15 Estimando ampliamente descrito éste juego de pul-
so y habilidad, solamente resta consignar la posibilidad -
de construirse en variedad de materiales, tamaños y formas,
pudiéndose introducir igualmente en su constitución aque-
llas variaciones de tipo constructivo que la práctica - -
aconseje, siempre y cuando las mismas, no sean capaces de
20 alterar los puntos esenciales, puestos de manifiesto en la
siguiente

N O T A

25 En el presente Modelo de Utilidad se reivindicán
como no conocidos ni practicados en España, los siguientes
puntos:

1 - Juego de pulso y habilidad, caracterizado --
por comprender un disco giratorio, situado encima de una -
caja prismática, cuyo eje, alojado dentro de la propia ca-

135517

- 7 -



ja, es accionado en sentido de giro, por un motor con reductor, conectado a una red de corriente eléctrica, disponiéndose así mismo encima de la caja y fuera del disco giratorio, un eje vertical saliente, solidario de un brazo horizontal paralelo sobre el mismo disco y a una altura -- de éste capaz para permitir el paso a unas cazoletas situadas sobre el disco giratorio mencionado, las cuales en su interior llevan alojado un premio si se gana en el juego, teniendo el extremo del brazo, una doblez descendente, que finaliza en un platillo que se sitúa cerca del centro del disco, siendo el brazo, accionado mediante el eje vertical saliente por otro motor, que entra en servicio al -- ser manipulado un pulsador, el cual, excita una de las bobinas de un relé, cerrando el circuito sobre unos contactos que suministran fluido al motor, desplazándose el brazo desde el centro, al borde del disco giratorio, finalizando el juego, al llegar el brazo a dicho borde, ya que el eje de giro del brazo giratorio, dispone en el interior de la caja, de una leva que presiona al llegar al final del recorrido, un contacto, excitando una segunda bobina, que desenclava los contactos establecidos por la anterior, cortándose el paso de corriente al motor.

2 - Juego de pulso y habilidad, caracterizado por comprender un pulsador inversor, que interrumpe el avance del brazo de la precedente reivindicación, estableciéndose de nuevo el avance al dejar de pulsarse, obligando -- el brazo mediante su platillo, a desplazar las cazoletas hacia el borde del disco giratorio, al objeto de intentar que caigan por un orificio practicado en la caja, - -

135517

- 8 -



hasta un compartimento accesible desde el exterior, para retirar los premios ganados.

3 - Juego de pulso y habilidad, caracterizado por comprender un torreón graduable, montado en el plano superior de la caja y en un lateral fuera del disco giratorio, que dispone de una varilla saliente, montada sobre el plato y a poca distancia de éste, siendo la varilla con el disco, a modo de secante geométrico, para introducir las cazoletas junto al borde, algo más adentro del disco, pudiendo graduarse de modo que permite convertir el juego en elemento de mayor o menor pulso y habilidad.

4 - "JUEGO DE PULSO Y HABILIDAD", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representada en los adjuntos planos, para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de OCHO HOJAS, escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 19 ENE 1968

Por autorización de los interesados.

JOSE LOPEZ
P.F.

135517

Fig.1

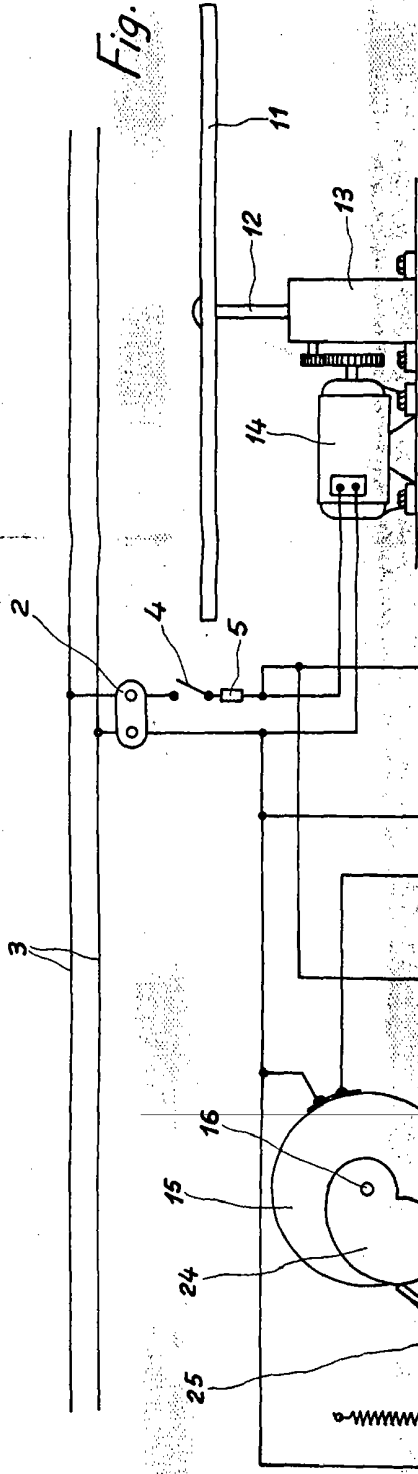
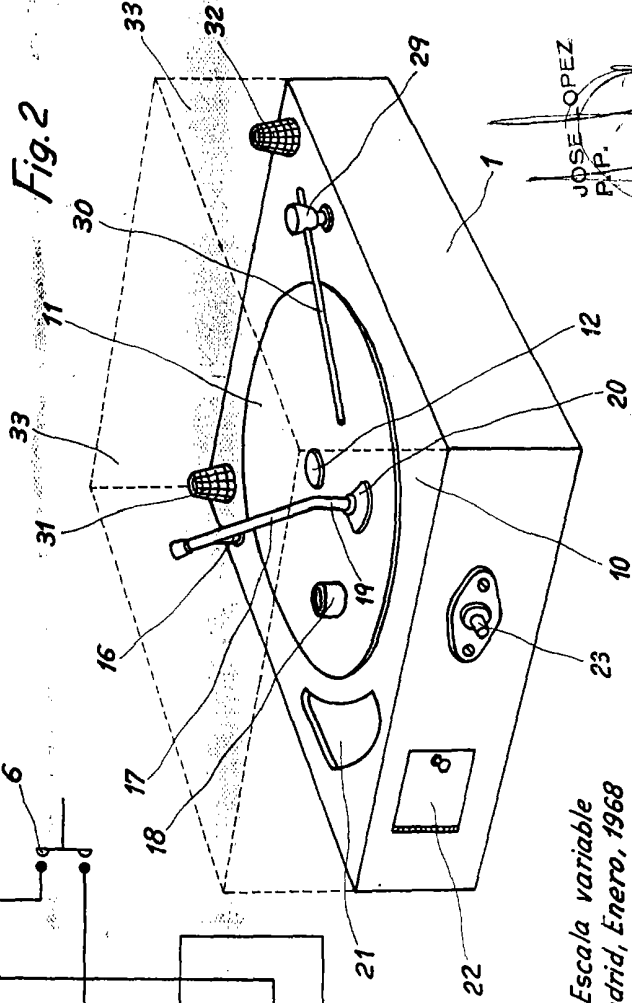
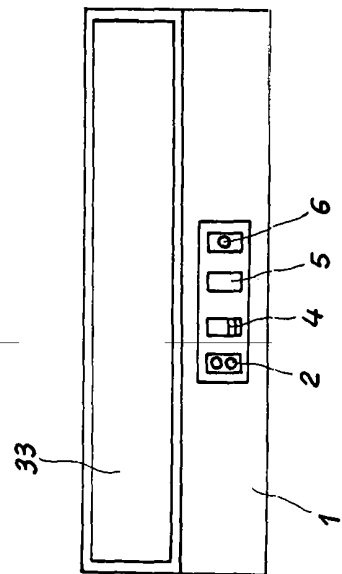


Fig.2



Jose Lopez
E.P.

Fig.3



Escala variable
Madrid, Enero, 1968
P.A.