



visible, en todo momento a través de una pantalla iluminada adecuadamente.

15 Este muñeco puede colocarse individual o colectivamente en el interior de una caseta de feria en posición vertical, solidarizado a un eje horizontal, soportado por cojinetes y dotado, en uno de sus extremos, de un saliente o excéntrica que actúa sobre un juego de contactores que alimentan a un electroimán cuyo núcleo actúa sobre una corona dentada provista de un trinquete de seguridad; dicha corona, se encuentra solidarizada a un disco contador, de forma que en cada giro completo del muñeco el electroimán recibe un impulso de empuje, girando la corona y disco durante tantos impulsos como vueltas haya dado el muñeco, en función del impacto recibido en el pelotazo.

25 Independientemente, el trinquete de seguridad se encuentra vinculado a otro electroimán que recibe los impulsos eléctricos a través de un pulsador, de forma que libera al trinquete de un enclavamiento sobre la corona dentada, en cuyo momento se produce el movimiento de inversión de la corona y disco merced a un resorte espiral fijado por un extremo al disco y por otro al eje sobre el que gira el conjunto disco y corona.

35 Como es natural, los electroimanes están acoplados a la red de alimentación eléctrica a través de un transformador de relación adecuada.

40 A continuación se hará una descripción completa del aludido modelo 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 modificaciones de detalle que no



alteren fundamentalmente sus características esenciales.

En dichos dibujos:

La figura 1ª, muestra una vista frontal del juego.

45 La figura 2ª, es una vista por la parte posterior.

La figura 3ª, representa un esquema de funcionamiento del dispositivo contador.

Según tales figuras, el juego objeto del presente registro está constituido por un muñeco (1) montado sobre un eje horizontal (2) debidamente apoyado por sus extremos en la parte posterior de un panel (3) o frontis dotado de una ventana adecuada (4) en la que queda emplazado el muñeco (1). En un extremo del eje (2) se previene una excéntrica o saliente (5) que actúa sobre un juego de contactores (6) cuando se provoca la rotación del muñeco (1) mediante pelotazos, cuyos contactores actúan sobre un dispositivo contador de las vueltas efectuadas por el muñeco (1), de forma que se produzca un tanteo visible a través de una pantalla (7) emplazada en la parte superior del panel soporte (3).

50
55
60

El contador está constituido, figura 2ª y 3ª, por un disco (8) debidamente graduado radialmente, y solidarizado a una corona dentada (9), montados ambos sobre un eje fijo (10). Sobre la corona dentada (9) actúa un electroimán (11) provisto de su correspondiente resorte de recuperación (12), el cual está conectado, a través de un transformador de relación adecuada (17), con el juego de contactores (6) solicitados por la excéntrica (5) del eje (2), de forma que al accionar dicha excéntrica (5) a los contactores (6), el electroimán (11) recibe el impulso correspondiente actuando sobre la rueda dentada (9) obligándola a girar un ángulo previsto para que el disco sitúe su valor ascendente inmediato.

65
70



75 to sobre la pantalla visora (7), quedando bloqueado el movimiento mediante un trinquete (13) dotado de su correspondiente resorte antagonista (14); así, a cada impulso, recibidos por el electroimán (11) en función de la cantidad de vueltas que dá el eje (2), se producen tantos saltos de corona (9), acusándose la puntuación obtenida a través de la pantalla (7). La necesidad del trinquete (13) queda justificada por el hecho de que el conjunto corona (9) y disco contador (8) están dotados de un resorte espiral (15) inversor del giro, para lo cual sus extremos se hallan fijados sobre la corona (9) o disco (8) y sobre el eje fijo (10).

85 Al trinquete (13) se vincula el núcleo de un electroimán (16), conectado al circuito del transformador (17) a través de un pulsador (18); de esta manera, cuando se desee colocar el disco en el origen, basta presionar sobre el pulsador (18) con lo que el electroimán (16) se activa liberando al trinquete (13) de su enclavamiento sobre la corona (9), con lo que el resorte (15) produce la recuperación del disco (8); cuando el electroimán (16) deja de ser activado el trinquete vuelve a su posición de retención merced al resorte antagonista (14), quedando el contador en su origen, previsto para una nueva tirada de pelotas sobre el muñeco (1), de forma que a cada vuelta accione a los contactores (6) que cierran el circuito de impulsos del electroimán (11) para que este accione a la corona (9) volviendo a producirse la cuenta o tanteo visible a través de la pantalla (7).

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

100 Los términos en que queda redactada esta Memoria,



12 DIC.

105 son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

N O T A :
=====

EL MODELO DE UTILIDAD que se solicita, deberá recaer, precisamente, sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

110 1ª.- Un juego de feria, caracterizado por comprender uno o más muñecos montados independientemente sobre ejes horizontales, previstos para recibir el impacto de pelotazos lanzados desde el exterior, de forma que los hagan girar sobre sus respectivos ejes, efectuándose la cuenta de vueltas obtenidas a través de un contador eléctrico
115 que acusa las vueltas dadas por el muñeco, siendo visible el tanteo a través de una pantalla luminosa.

120 2ª.- Un juego de feria, según la anterior reivindicación, caracterizado porque en un extremo del eje de giro del muñeco se previene un resalte o excéntrica que actúa sobre un contactor que cierra el circuito de alimentación del contador, provocando un impulso por cada vuelta efectuada.

125 3ª.- Un juego de feria, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque el contador está constituido por un disco debidamente graduado radialmente, solidarizado a una corona dentada sobre la que actúa el núcleo de un electroimán conectado a través de un transformador adecuado, al contactor sobre el que actúa la excéntrica del eje del muñeco, de forma que a cada vuelta el electroimán reciba un impulso de empuje sobre la corona, enfrentando el valor ascen-



130 dente de la graduación del disco sobre la pantalla visora.

135 4ª.- Un juego de feria, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque la corona y disco giran libremente sobre un eje fijo, estando dotadas de un resorte inversor del giro, controlado por un trinquete de retención, de forma que el impulso de avance quede fijado por dicho trinquete.

140 5ª.- Un juego de feria, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque el trinquete de retención está vinculado a un electroimán conectado al circuito del transformador a través de un pulsador, de forma que al presionar sobre él se active el electroimán cuyo núcleo tira del trinquete liberándole de su enclavamiento en la corona del contador, de modo que merced al esfuerzo del resorte inversor el disco contador vuelve a su origen.

145 6ª.- "UN JUEGO DE FERIA".

Todo ello según queda expuesto en la presente Memoria, que consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, y dibujos que con la misma se acompañan.

MADRID, 12 DIC. 1969
P. A.

Modesto Polo
P. P.



FIG. 1.

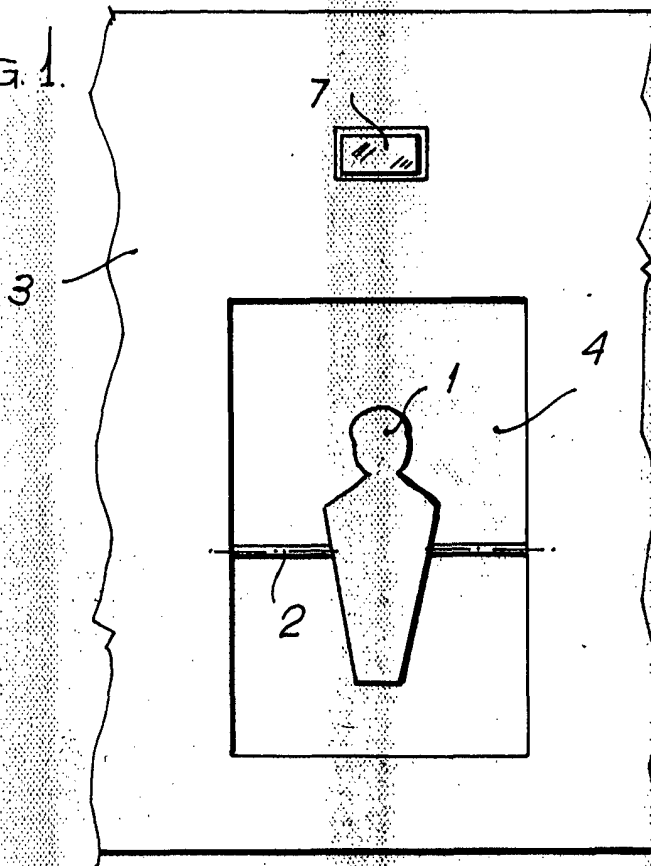
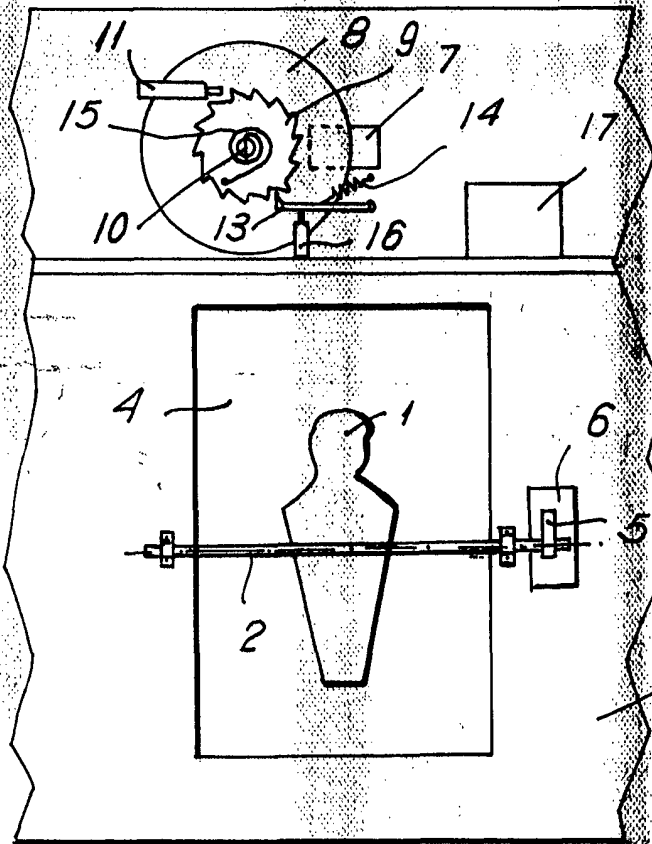


FIG. 2.



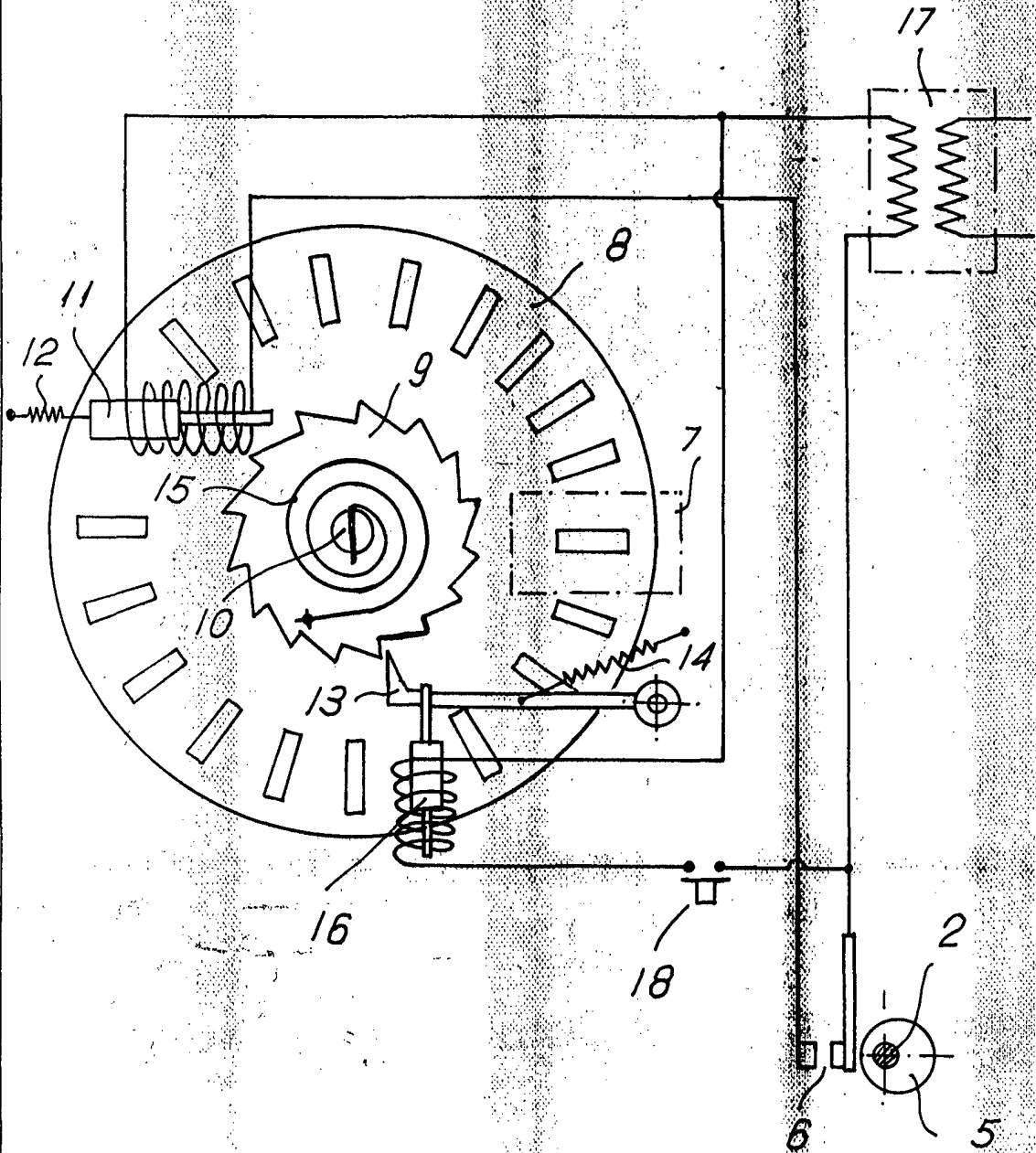
ESCALA VARIABLE.

Madrid.

12 DIC. 1969
Maddala Polo



FIG. 3.



Madrid.

12 DIC. 1969.

Modesto Gola
P. P.

ESCALA VARIABLE.