

247473

174298
174298

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A 63</u>
SUBCLASE <u>F</u>



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

por "UN TANTEADOR PARA JUEGO ELECTRICO DE SALON", a favor de la firma Flippsa, S.A., de nacionalidad española, residente en Hospitalet (Barcelona), calle Leonardo de Vinci, nº 26.-----

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El presente modelo de utilidad hace referencia a un dispositivo tanteador para juego eléctrico de salón, cuyas características esenciales quedan a continuación detalladas.

5 Es conocido que los juegos de salón y concretamente aquellos que utilizan bolas, basan todo su aliciente e interés del juego, en alcanzar el mayor número de puntos, según la bola lanzada accione sobre varios de los numerosos, contactos eléctricos que posee el tablero del juego. Al accionar los contactos se produce la sucesiva adición de determinado número de tantos, a la vez que se ponen en funcionamiento 10 luces y sonidos diversos, todo ello encaminado a dar mayor espectacularidad al juego.

El presente modelo de utilidad es un tanteador eléctrico-



974298

co, cuya inclusión facultativa en uno de los juegos ya conocidos dará aún más espectacularidad y aliciente a la marcha del juego, merced a la combinación de luces, movimiento de una bola exclusiva del tanteador y aumento del número de tantos a los ya sumados anteriormente.

5

Para mejor detallar los elementos constitutivos del tanteador objeto de este modelo de utilidad, se adjunta a la presente descripción una hoja gráfica donde se ha dibujado, a modo de ejemplo no limitativo, una realización práctica del citado modelo.

10

En su Fig. 1, se dibuja una vista en perspectiva del tanteador visto por encima.

La Fig. 2, muestra el propio tanteador en una vista por su parte inferior.

15

Siguiendo los diseños, se observa el citado tanteador, objeto del presente modelo de utilidad, formado por una placa base -3-, doblada en sus costados formando los dos laterales -4-, rematados por los bordes planos -5-, para sujeción a la parte inferior del tablero del juego.

20

Sobre la placa base -3-, se encuentran fijados los dos topes -6-, así como las dos placas laterales -7-, delimitando el camino por donde se desplazará la bola -8-.

25

Bajo la placa base y sujeta por los soportes -9-, se encuentra la placa sostén -10-, del electroimán -11-, cuyo núcleo de acción -12-, queda dispuesto excéntricamente respecto al centro de la placa base -3-.

30

La señal provocada por la bola en movimiento del juego eléctrico, motivará la activación del electroimán -11-, siendo la bola -8-, atraída fuertemente hacia el centro del núcleo -12-, pasando sobre él y siguiendo camino hasta el otro

147:73

- 3 - 974298



5 tope -6-, debido a su inercia. Este desplazamiento de la bola -8-, podrá controlarse a voluntad, es decir, podrá ser repetitivo o unitario, según el tipo de impulso que reciba el electroimán y por consiguiente según sea el circuito pro-

10 gramado. De esta forma variará también la cantidad de tantos adicionados, según tantas veces pase la bola sobre el núcleo del electroimán.

Cada vez que se efectúe el paso de la bola -8-, sobre el núcleo -12-, éste descenderá algo debido al peso de la bola, haciendo contacto sobre el microrruptor inferior -13-, conectado asimismo con el circuito electrónico del juego y apto, por consiguiente, para interrumpir el paso de la corriente o bien para dar cualquier nueva combinación de tantos, impulsos eléctricos, etc.-

15 Sobre los laterales de la placa base quedan fijadas varias lámparas -14-, cuya misión puramente complementaria, aumenta la ya citada espectacularidad del juego. Dichas lámparas se encenderán según esté programado en el circuito, pero siempre de acuerdo con el movimiento de la bola -8-.

20 Quedando el conjunto del tanteador sujeto bajo el tablero del juego, tal como se indicaba anteriormente, merced a los bordes planos -5-, solamente será visible la zona de movimiento de la bola, a través de la ranura adecuada practicada sobre el tablero del juego y señalado en puntos -15-, sobre la Fig. 1.

25 Finalmente, debe indicarse que también podrán colocarse más de un electroimán, con lo que la espectacularidad y posibilidades del tanteador serán ilimitadas.

30 Descrito suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica podrán variar



las formas, dimensiones, proporción y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

- N O T A -

5 Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

10 1º.- Un tanteador para juego eléctrico de salón, en especial aquellos accionados por el movimiento casual de bolas, caracterizado por estar constituido esencialmente por un electroimán, como mínimo, cuya activación, provocada en una cualquiera de las fases del juego por la acción de la bola en movimiento sobre un determinado contacto, pondrá en movimiento una segunda bola, exclusiva solamente del tanteador, la cual en su desplazamiento promoverá la adición de nuevos y numerosos tantos a los sumados durante el juego.

15 2º.- El propio tanteador, según la anterior reivindicación, caracterizado porque está formado por una placa base, doblada lateralmente y fijada a la parte inferior del tablero del juego, poseyendo dicha placa base dos topes y dos guías laterales, que delimitan la zona de recorrido de la bola del tanteador, quedando dispuestas sobre las guías laterales varias lámparas susceptibles de iluminarse, según el movimiento de la bola.

20 3º.- El propio tanteador, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque bajo la placa base y mediante una placa sujeta por soportes adecuados, lleva dispuesto excéntricamente el electroimán, cuyo núcleo queda en la propia zona de movimiento de la bola, de forma que al ser accionado el electroimán, la bola será atraída hacia el núcleo,



poniéndose en movimiento y siguiendo hasta el tope opuesto por su propia inercia, todo ello tantas veces como esté programado sobre el circuito eléctrico que se repitan los impulsos al electroimán.

5

4º.- El propio tanteador, según la reivindicación anterior, caracterizado porque posee un microrruptor bajo el núcleo del electroimán, el cual será accionado por éste cuando descienda algo por el peso de la bola al pasar sobre él, provocando a continuación el microrruptor el corte del suministro de corriente a la bobina motivando nuevas variantes en la marcha del juego eléctrico.

10

5º.- UN TANTEADOR PARA JUEGO ELECTRICO DE SALON.-

Madrid, 16 de Noviembre de 1971-

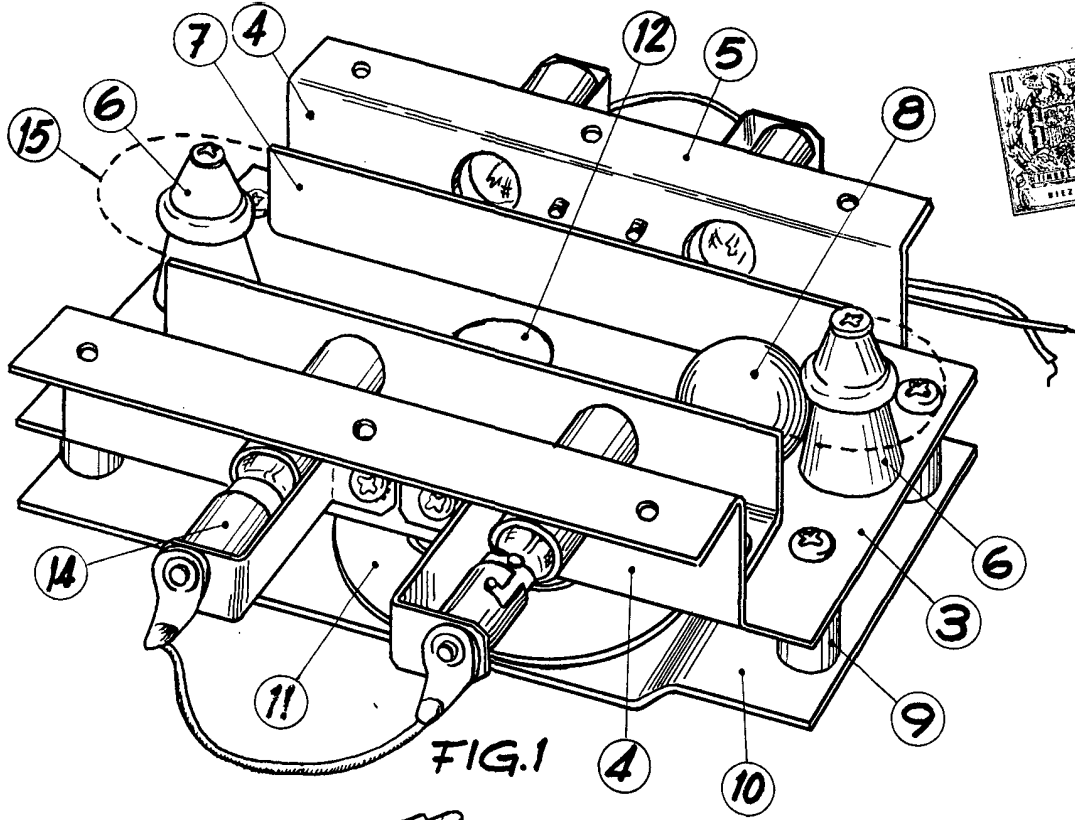


FIG. 1

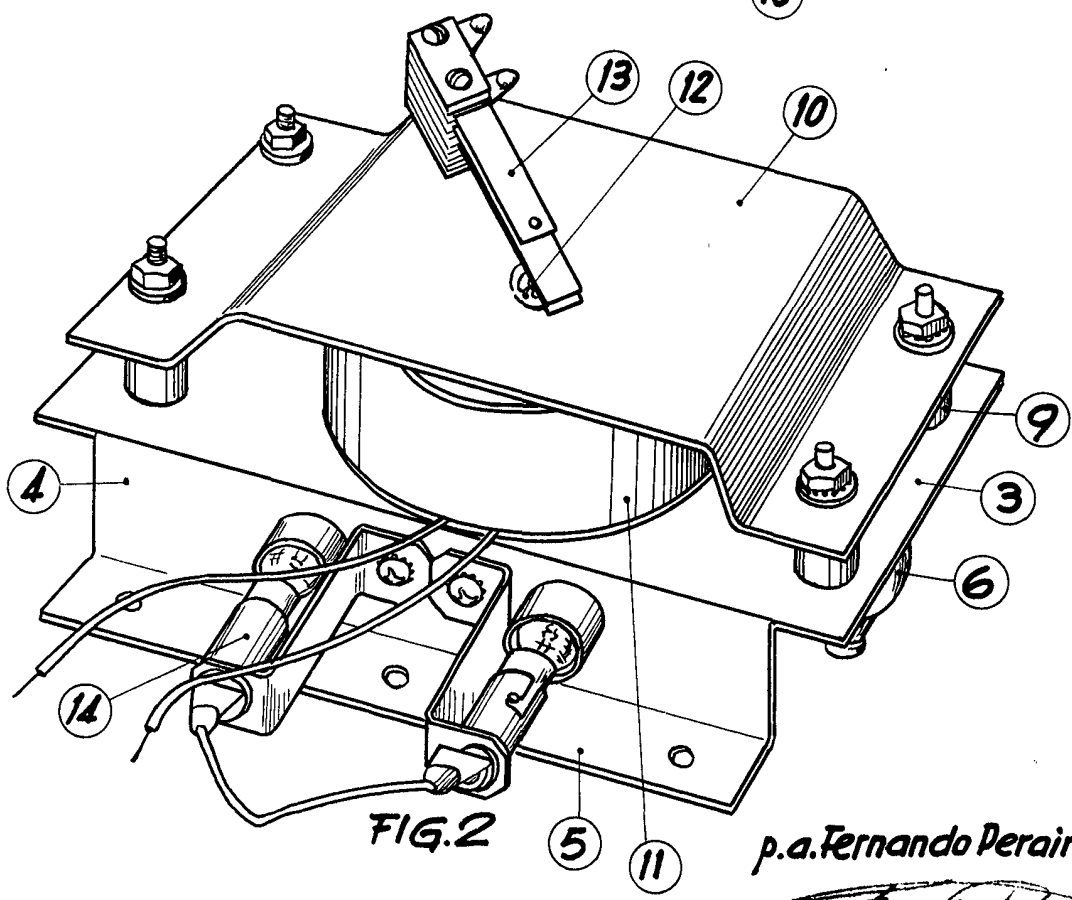


FIG. 2

p.a. Fernando Peraire

Escala variable