

Modelo de Utilidad

Nº 182.595

182595



SECCION TECNICA
CLASIFICACION I.P.C.
CLASE A 63
SUBCLASE F

SEGA. S.A firma de nacionalidad española con domicilio en Madrid calle de Adela de Balboa nº 3, solicita autorizacion para el registro de un Modelo de Utilidad por " CARRERA HIPI - CA".-

M E M O R I A

La presente memoria de modelo de Utilidad y adjunto plano, tiene por objeto la descripcion del modelo que se solicita a favor de la firma SEGA. S.A., por CARRERA HIPICA.-

Una vez mas nos encontramos con la conjuncion de la distrac-  
cion y el interes, quizas las carreras de caballos y sus inci-  
dencias sea uno de los deportes mas atractivos, y en los que  
se une el interes, la emocion y su desenlace, por ello estas  
maquinas recreativas que representan estos deportes, con su  
animacion llegando a darle una realidad, son grandemente a -  
ceptadas por el publico .- S E G A. S.A., contribuyendo a estos  
deseos presenta hoy para su registro un nuevo modelo de utili-  
dad que consiste precisamente en una carrera hipica con todas  
las incidencias propias de la misma.-

El Modelo de Utilidad que se solicita, esta constituido por  
un mueble de forma paralepipedica, de caras rectangulares, en  
cuya superficie frontal y en su parte superior va colocada u-  
na pantalla de vision, en la cual aparece reflejada por medio  
de un sistema de espejos de simple y doble vision emplazados  
estrategicamente en el interior del mueble, la figura de un  
caballo en actitud de carrera y que es accionado en todos sus  
movimientos, lo mismo a derecha que a izquierda, como en velo-  
cidad, por medio de una palanca colocada en la parte delantera  
inferior de la cara frontal.-

5

10

15

20

74374

182595

HOJA Nº 2



25

La figura del caballo es conducido y dominado en todo instante por un mando que tiene a su disposicion el jugador, para que en sus movimientos pueda ser dirigido a voluntad en su carrera al objeto de poder salvar los obstaculos que se presentan a su vista, rias, setos y vallas.-

30

Por los efectos del circuito y de los obstaculos se consiguen mediante un sistema de cintas y cadenas sinfin que giran accionadas por unos motores, cuya velocidad igualmente es controlada por el conductor del caballo por medio de una palanca accionada desde el exterior, para que de esta manera armonizar y controlar la carrera del caballo y los obstaculos que se puedan presentar.-

35

En el momento que en la carrera se produzca un fallo, por derribo de algun obstaculo o tropiezo en él, el sistema electro mecanico que hace funcionar el dispositivo accionador, se paraliza, y en el marcador de falta aparece anotado un punto negativo, para que pasados unos segundos, se reanude inmediatamente la accion.-

40

Todo el desarrollo de la carrera que va apareciendo en la pantalla de vision, se acompaña, para darle mayor realidad, de sonidos, como es el galopar de los caballos, las voces de los jockey a los caballos, el clamor de los espectadores que animan a los corredores, transmitiendo mediante un sistema de oscilacion y amplificacion de sonido de circuito impreso, que tambien puede ser sustituido por medio de cassettes reproductoras.-

45

50

Los dibujos que se acompañan en el plano adjunto aclaran todo lo anteriormente expuesto y asi en la Figura 1ª se ha re-

182595

HOJA Nº 3



55 presentado una perspectiva del conjunto de la maquina, en la  
Fig. nº 2 representacion esquematica del funcionamiento y de  
nominacion de los elementos de la maquina, señalandose con el  
Nº 1 , conjunto del mueble, con el 2 pista de carreras, con el  
3 cuerpo superior decorativo, con el 4 caballo de carreras, con  
el 5 mecanismo interno que mueven el caballo de carreras de iz -  
60 quierda a derecha o al contratio y produce el salto, con el Nº  
6 palanco de mando de velocidad de la pista y movimiento horizon-  
tal del caballo , con el 7 pulsador del salto del caballo, con  
el 8 cinta sin fin con los obstaculos, 10 marcador de faltas,  
11 temporizador, 12, dispositivo del sonido, 13 dispositivo de  
recaudacion de monedas y 14 salidas de monedas defectuosas.-

65 REIVINDICACIONES

Los puntos nuevos que se reivindicacn en el presente modelo de  
Utlidad, en su memoria y plano, por CARRERA HIPICA, a favor de  
la firma SEGA. S.A., son los siguientes:

70 1ª.- CARRERA HIPICA, la cual se caracteriza por estar constitui-  
do por un mueble de forma paralepipedica, de caras rectangulares  
en cuya superficie frontal y en su parte superior va colocada u-  
na pantalla de vision, en la cual aparece reflejada por medio de  
un sistema de espejos de simple y doble vision emplazados estra-  
tegicamente en el interior del mueble, la figura de un caballo  
75 en actitud de carrera y que es accionado en todos sus movimientos  
, lo mismo a derecha que a izquierda, como en su velocidad por  
medio de una palanca colocada en la parte delantera e inferior  
de la cara frontal.-



80 2ª.- CARRERA HIPICA, que ademas de la reivindicacion anterior se caracteriza, porque la figura del caballo es conducido y dominado en todo instante, por un mando que tiene a su disposicion el jugador, para que en sus movimientos pueda ser dirigido a voluntad en su carrera al objeto de poder salvar los obstaculos que se presentan a su vista, rias, setos, vallas.-

85 3ª.- CARRERA HIPICA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque los efectos del circuito y de los obstaculos se consiguen, mediante un sistema de cintas y cadenas sinfin que giran accionadas por unos motores, cuya velocidad es controlada por el conductor del caballo por medio de una palanca accionada desde el exterior, para que de esta manera armonizar y controlar la carrera del caballo y los obstaculos que se puedan presentar.-

90 4ª.- CARRERA HIPICA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque en el momento que se produce un fallo en el desarrollo de la carrera, por derribo de algun obstaculo o tropiezo con él, el sistema electro-mecanico que hace funcionar el dispositivo accionador se paraliza, y en el marcador, de falta aparece anotado un punto negativo, para que pasados unos segundos, se reanude inmediatamente la accion.-

100 5ª.- CARRERA HIPICA, que ademas de las reivindicaciones anteriores se caracteriza, porque todo el desarrollo de la carrera, que va apareciendo en la pantalla de vision, se acompaña para darle mayor realidad de sonidos, como el galopar de los caballos las voces de los jockey a las cabalgaduras, el clamor de los espectadores que anima a los corredores, tramstido mediante un sistema de oscilacion y amplificacion de sonido de circuito impreso, que tambien puede ser sustituido por medio de cassettes re-

105

182595



HOJA Nº 7

productoras.-

6ª.- CARRERA HIPIACA.-

La presente memoria de modelo de utilidad consta de siete hojas mecanografiadas por un solo lado a dos espacios, con un total de ciento ocho líneas y un plano.-

Madrid 26 de Enero de 1.973

El Agente Oficial

Firmado.- Miguel F-Loaysa Pinzon

