

75
C/6616

185591

13 NOV



591

A63D

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita a favor de la firma "PLAYMATIC, S.A.", de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Juan de Peguera nº 117, - - - - -

5.

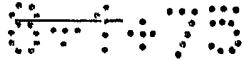
p o r

"DISPOSITIVO ELECTROMAGNETICO IMPULSOR DE BOLAS EN TABLE- ROS DE JUEGO".

=====

El objeto del presente Modelo de Utilidad se refiere a un dispositivo electromagnético que ha sido ideado y realizado para el accionamiento de bolas en tableros de billares romanos y otros juegos similares a ellos, en los que intervienen bolas, con cuyo dispositivo se consi-

10.



185591 13



que dicho accionamiento en forma automática para obligar a las bolas a efectuar determinados recorridos sobre el tablero, lo que proporciona efectos recreativos nuevos que prestan un grado atractivo a los referidos juegos.

- 5. Por otra parte, el dispositivo en cuestión es de constitución simple, basada en una fabricación sencilla y económica que no afecta desfavorablemente de manera sensible al coste de los juegos aludidos. Por todo lo expuesto, los campos de juego provistos del presente dispositivo
- 10. resultan muy ventajosos con respecto a los conocidos hasta la fecha.

Para una correcta interpretación, se describe, a continuación, un caso de realización práctica, a título de ejemplo, no limitativo, del dispositivo a que se contrae este Modelo de Utilidad, acompañándose de una hoja de dibujos en la que en una única figura se representa dicho dispositivo en sección longitudinal, un tanto esquemática.

- 15.
- 20. Consiste la invención en un botón (1) que asoma por una abertura (2) del tablero de juego (3) inclusive en posición inclinada y del que es solidaria una espiga (4) inferior guiada y pasante a través de un orificio (5) del tablero (3), cuya espiga (4) queda enfrentada superiormente al contacto móvil elástico (6) de un par de contactos (6 y 7) laminares afectos al circuito (8) de un electroimán (9) sujeto mediante un soporte (10) debajo del tablero (3) y con un extremo de su núcleo (11) situado próximo a la superficie exterior del tablero (3) y del botón (1), de manera que, cuando una bola (12) pisa dicho botón (1) y el mismo es entonces empujado hacia abajo por el peso de aquélla, la espiga (4) empuja al contacto móvil (6) contra el fijo (7) y se cierra el circuito (8) del
- 25.
- 30.



electroimán (9) con lo que, en virtud del campo magnético creado, el núcleo (11) atrae la bola (12) aunque sea sobre plano inclinado que, al separarse del botón (1), permite el retorno elástico del contacto móvil (6), con lo que se abre el circuito (8) del electroimán (9), rodando la bola (12) por inercia, de modo que en el caso de pisar el botón (1) de otro u otros dispositivos como el citado, previstos en el tablero (3) se repiten los efectos expuestos con la consiguiente rodadura de la bola (12) con un recorrido condicionado por la situación de los varios dispositivos.

Se sobreentiende que en el presente caso serán variables cuantos detalles de construcción y acabado, no alteren, cambien o modifiquen la esencia de la invención.

N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España comprende las siguientes reivindicaciones:

1ª.- Dispositivo electromagnético impulsor de bolas en tableros de juego, caracterizado por el hecho de constar de un botón que asoma por una abertura del tablero de juego, inclusive en posición inclinada y del que es solidaria una espiga inferior guiada y pasante a través de un orificio del tablero, cuya espiga queda enfrentada superiormente al contacto móvil elástico de un par de contactos laminares afectos al circuito de un electroimán sujeto mediante un soporte debajo del tablero y con un extremo de su núcleo situado proximo a la superficie exterior del tablero y del botón, de manera que, cuando una bola pisa dicho botón y el mismo es entonces empujado hacia abajo



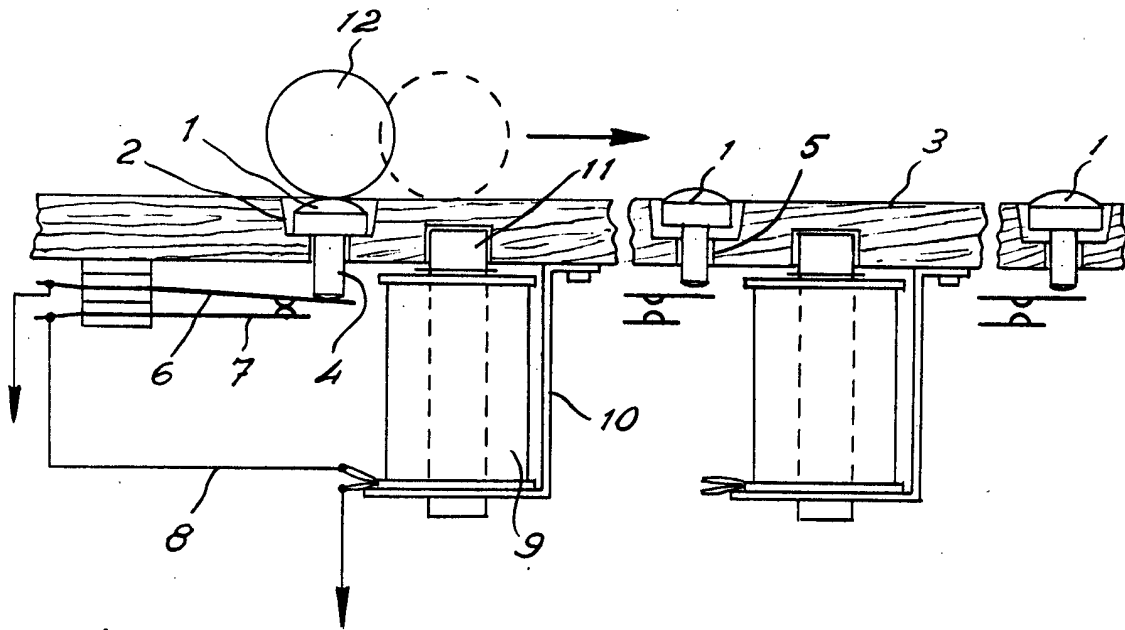
5. por el peso de aquélla, la espiga empuja al contacto móvil contra el fijo y se cierra el circuito del electroimán, con lo que, en virtud del campo magnético creado, el núcleo atrae la bola aunque sea sobre plano inclinado que al separarse del botón, permite el retorno elástico del contacto móvil, con lo que se abre el circuito del electroimán, rodando la bola por inercia, de modo que en el caso de pisar el botón de otro u otros dispositivos como el citado, previstos en el tablero se repiten los efectos expuestos con la consiguiente rodadura de la bola con un recorrido condicionado por la situación de los varios dispositivos.
- 10.

2ª.- DISPOSITIVO ELECTROMAGNETICO IMPULSOR DE BOLAS EN TABLEROS DE JUEGO.

15. Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que consta de cuatro hojas foliadas y escritas por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

Madrid, a 13 de Noviembre de mil novecientos setenta y dos.

P.A.,
Antonio Aricho
p.p.



Madrid, 13 Novbre. 1972

P. Antonio Aricha

P. P.

Escala variable