

10-474

27



186134

A63H

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. Francisco-Carmelo Gimenez Boldova

RESIDENCIA: Buñola, 5 BARCELONA.-

ENUNCIADO: "JUEGO DE SALON ELECTRONICO PERFECCIONADO".-

Prioridad: Patente n.º del

PT/jv.

186134

27 NOV 1932



1
5
10
El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de 26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30 de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen por objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, aparatos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La amplitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración contenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimientos de tipo científico (Artº. 47).

15
El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio legal de que también serán patentables los instrumentos, objetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en definitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo anteriormente conocido.

20
25
30
Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse, que la invención a que se refiere la presente memoria, constituye una novedad industrial, con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, premiando así los méritos de quien aporta a la industria del país una mejora efectiva y precisamente comprendida entre las enunciadas por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de 18 de Noviembre de 1.935).

186³134

27



El objeto de la solicitud lo constituye un juego de salón electrónico perfeccionado, de aquellos que son puestos en marcha, mediante una moneda o ficha, la cual a través de un seleccionador, acciona un microrruptor de apertura que conecta la fuente energética del sistema electrónico que anima el juego.

El juego que nos ocupa puede considerarse asimismo, además de un aparato recreativo, como un vehículo condicionador de reflejos, y consiste en enfocar la parte emisora de una célula fotoeléctrica con su parte receptora, la cual forma parte de una pluralidad de elementos receptores que se ceban o conectan caprichosamente, y están situados en distintas posiciones, de modo que el jugador, accionando la parte emisora de dicha célula, se ve obligado a buscar y localizar la parte receptora activada de la misma. Las partes receptoras de la célula fotoeléctrica, están provistas de medios de señalización luminosos, capaces de indicar al jugador, cual de ellas está activada.

El jugador ha de tener la suficiente agilidad y capacidad de reflejos para enfocar rápidamente la parte emisora de la célula fotoeléctrica, sobre la parte receptora sensibilizada, la cual está activada por un tiempo determinado, durante el cual, si el jugador no consigue neutralizarla, la activación desaparece, para pasar a otra parte de célula receptora distinta.

La actuación correcta del emisor sobre una parte activada de célula se contabiliza en un elemento contador y totalizador de puntos, el cual al alcanzar un total determinado, activa un dispositivo de premio.

Los premios no son en metálico, ni en especie, -



186134

1 y consisten en ofrecer una partida gratis. La partida dura un tiempo determinado durante el cual, pueden realizarse un número máximo de jugadas, las cuales, con un mínimo de fallos, determinan el premio.

5 Los medios utilizados para la puesta en marcha, así como los que permiten conseguir una nueva partida, cuando se logra la máxima puntuación, son conocidos, se emplean en otros tipos de juegos de salón y no serán descritos en la memoria.

10 De acuerdo con lo expuesto, el juego de salón perfeccionado que nos ocupa, fundamentalmente está constituido por una parte de célula fotoeléctrica, emisora, dispuesta en un brazo basculante sobre un eje giratorio, y por una pluralidad de partes de célula potencialmente receptoras dispuestas a distintos niveles, en órbitas concéntricas al eje giratorio que comporta el brazo de la célula receptora.

15 El eje giratorio está conectado a medios productores de movimiento convencionales, gobernados por un temporizador que se activa al depositar la moneda o ficha; y el brazo basculante está provisto de medios de accionamiento exteriores capaces de hacerle bascular, independientemente del giro a que está sometido el eje que le comporta.

20 Las partes de célula fotoeléctrica, potencialmente receptoras, están dotadas de medios luminosos señaladores de su activación.

25 La relación entre estos medios luminosos y la activación de las células fotoeléctricas, potencialmente receptoras se establece a través de un conmutador giratorio, de avance paso a paso, que presenta dos grupos de contactos, cada uno de los cuales está dotado de un común.

30



1972

196134

1

Los grupos de contactos están sincronizados y uno de los grupos conecta con las partes de célula potencialmente receptoras, mientras que el otro está conectado con los medios de señalización que indican la activación de la célula.

5

Desde cada una de las partes de célula potencialmente receptoras, se establecen: por un lado, una conexión con los contactos y por otro, una conexión con un contador y totalizador de puntos del cual se establece la conexión con el común de los contactos conectados a las partes de célula potencialmente receptoras.

10

El contador y totalizador de puntos gobierna los medios convencionales que determinan el premio, el cual, como hemos expuesto anteriormente, consiste en una nueva partida.

15

Los elementos luminosos que indican la parte de célula activada por un lado, están conectados con los contactos sincronizados con el grupo de contactos conectado a las partes de célula potencialmente receptoras, mientras que por el otro, están conectados al común del transformador.

20

Las características constitutivas fundamentales que hemos expuesto, así como la descripción general precedente del juego de salón electrónico perfeccionado que nos ocupa, se verán ilustradas mediante los dibujos que a título de ejemplo se acompañan a la memoria.

25

En la fig.1 de los dibujos hemos representado una perspectiva de una realización en la que se aprecia el eje productor de movimiento giratorio, el brazo basculante que pivota en él; la parte de célula emisora situada en el extremo de dicho brazo; los medios utilizados para hacer bascular a voluntad el brazo y una pluralidad de partes de célula po-

30

27 NOV 1912

186134



tencialmente receptoras, dispuestas a distinto nivel y en órbita concéntrica al eje que comporta el brazo basculante.

En la figura 2 de los dibujos se aprecia un detalle de los medios de gobierno utilizados para hacer bascular el brazo independientemente del giro del eje, que le comporta; y en la fig. 3 se muestra un esquema de principio en el que se aprecia la conexión de los distintos elementos que, por un lado, activan sucesivamente y por un tiempo determinado cada una de las partes de célula potencialmente receptoras, por el otro y simultáneamente con el anterior, conectan los medios luminosos que señalizan cual es la parte de célula potencialmente receptora activada y por último se muestra la conexión de estos elementos con el contador y totalizador de puntos, que en su salida acciona el dispositivo de premio.

Referidos a la fig. 1 señalamos:-1- productor de movimiento giratorio;-2- brazo basculante;-3- horquilla de basculación del brazo;-4- parte emisora de la célula fotoeléctrica;-5- célula potencialmente receptora dispuesta a distinto nivel y en órbita concéntrica al eje que comporta el brazo basculante;-6- plafón soporte de las partes de célula potencialmente receptoras y de los medios de señalización que indican el activado de las mismas y -7- medios exteriores de accionamiento de la horquilla.

Referidos a la fig. 2 señalamos:-1- eje productor de movimiento giratorio;-3- horquilla de basculación del brazo;-8 -casquillo portador de la horquilla;-9- elemento de gobierno del casquillo portador de la horquilla;-10- cable de tracción;-7- volante de accionamiento;-11- brazo de tracción y -12- polea de reenvío del cable.



Referidos a la fig. 3 señalamos:-5- parte de la célula potencialmente receptora;-13- medios de señalización de la activación de la célula;-14- conductos destinados a las partes de célula potencialmente receptoras; -15- común de dichos contactos;-16- conductos sincronizados con los anteriores en los que conectan los elementos luminosos de señalización;-17- contador totalizador de puntos;-18- conexiones para el circuito electrónico convencional y el sistema de premio y-19- común de transformador.

Naturalmente, el juego que nos ocupa se potencia mediante una decoración o puesta en escena que despierte el deseo de utilización por parte del jugador. Una de las decoraciones que se pondrán en práctica, consistirá en simular que la parte emisora de la célula fotoeléctrica, constituye el dispositivo de ataque de un avión, mientras que las partes de célula fotoeléctrica potencialmente receptoras, constituyen los puntos vulnerables de aviones en vuelo. En este caso, el juego consistirá en abatir el mayor número de aviones, mientras dura la partida. Sin embargo, ello no quiere decir que necesariamente el juego se refiera a aviones, pues existen otros distintos elementos que pueden animar el juego como por ejemplo, barcos, tanques u otros objetivos.

Al introducir la moneda, el juego se pone en funcionamiento e inmediatamente empieza a encenderse los elementos de señalización que indican las partes de célula receptoras activadas, una o varias cada vez. Por otro lado, simultáneamente con esto, el brazo basculante empieza a girar transportado por su eje, pasando sucesivamente por enfrente o cercano a las partes de célula potencialmente receptoras.

El jugador, accionando los medios de gobierno pue-

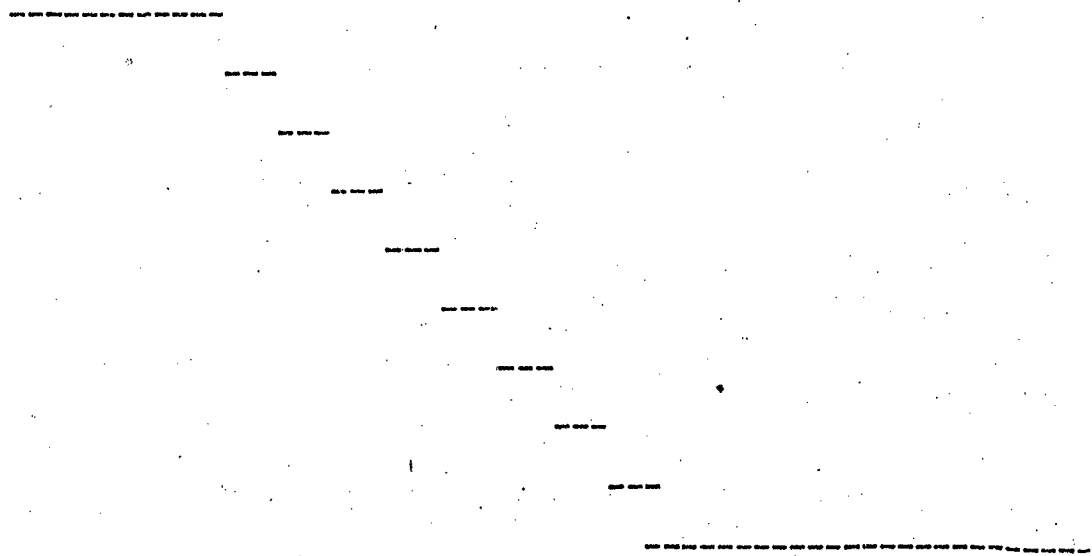


de elevar o descender el extremo del brazo basculante, haciendo que el emisor de la célula incida en el campo de percepción de la parte antagónica.

Cada vez que coincide la proyección con una parte de célula activada se contabiliza un acierto; y la totalización de aciertos cuando el número de éstos es el previsto, significa la obtención de una partida gratis.

El desarrollo del juego depende únicamente del jugador y si bien en dicho juego intervienen la corriente eléctrica, se han tomado toda clase de medidas de seguridad como por ejemplo, toma de tierra, fusibles, etc. de acuerdo con lo preceptuado por la Ley en su Reglamento sobre Electrónica y Baja Tensión.

Es importante señalar que el eje sobre el que pivota el brazo basculante, está animado por un motor de velocidad variable, con un mando dispuesto cercano al pie del jugador y por tanto, accionable por éste, de modo que dicho jugador, puede a voluntad, aumentar o disminuir la velocidad de giro del eje, y por tanto del emisor, con lo que aumentan las posibilidades de tanteo y premio.



1
5
10
15
20
25
30

186134



1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
20 ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

30 En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
guientes:

186134



1

5

10

15

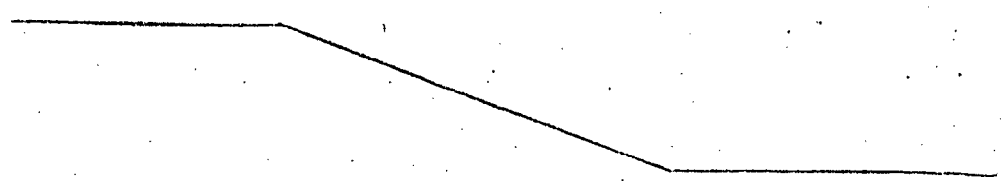
20

25

30

1a. - "JUEGO DE SALON ELECTRONICO PERFECCIONADO", del tipo que dotado de una serie de circuitos, es puesto en marcha mediante una moneda o ficha, la cual a través de un seleccionador de monedas, actúa sobre un microrruptor que comunica la alimentación energética del sistema, caracterizado esencialmente porque está constituido por una parte de célula fotoeléctrica emisora, dispuesta en un brazo basculante sobre un eje giratorio, y por una pluralidad de partes de célula potencialmente receptoras, dispuestas a distintos niveles en órbitas concéntricas, al eje giratorio que comporta el brazo de la célula receptora, cuyo eje está conectado a medios de giro gobernados por un temporizador y cuyo brazo está provisto de medios de accionamiento exteriores, capaces de hacerle bascular independientemente del giro a que está sometido el eje que le comporta.

2a. - "JUEGO DE SALON ELECTRONICO PERFECCIONADO", según reivindicación primera, caracterizado esencialmente porque cada una de las partes de célula fotoeléctrica potencialmente receptoras, están dotadas de medios luminosos señalizadores de su activación, y están conectados por un lado con un conmutador giratorio de avance paso a paso, y por el otro con un contador y totalizador de puntos, el cual a su vez está conectado con el común del conmutador giratorio mediante el cual y a través de un común y contactos independientes sincronizados con la parte receptora de célula activada, se conecta simultáneamente el señalizador luminoso que corresponda a dicha parte de célula activada.





186134

1

3ª.-Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: - - "JUEGO DE SALON ELECTRONICO PERFECCIONADO".

5

Todo tal y como queda reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de once páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

10

Madrid, 27 de Noviembre de 1.972

BERNARDO UNGRIA

p.p.

15

20

25

30

186134



FIG-1

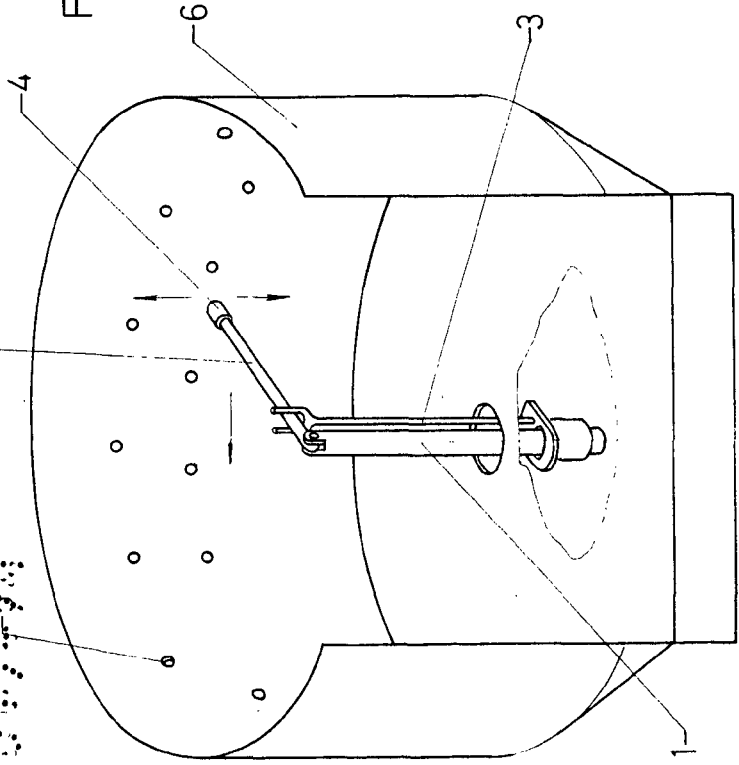


FIG-2

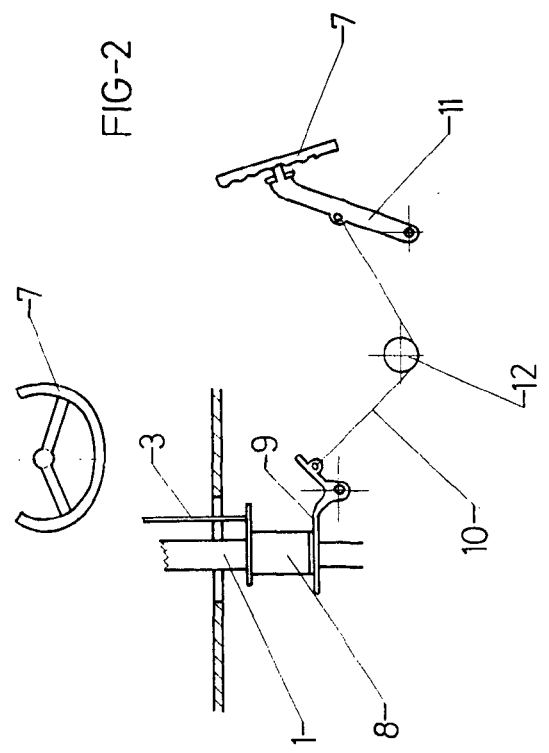
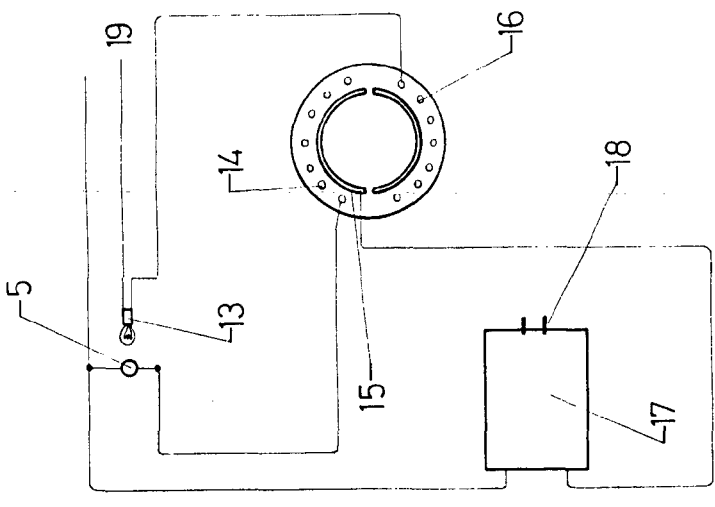


FIG-3



ESCALA VARIABLE
Madrid, 27 de Noviembre de 1972
BERNARDO UNGRIA
E. P.

