

7:4:78

BAD ORIGINAL

190463

190463

R637A

30 MAR

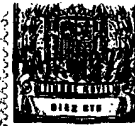


D. Martín Colls Conchs, de nacionalidad española, establecido en Palamós (Provincia de Gerona), calle Ancha nº 64, solicita registrar un Modelo de Utilidad, por 20 años, para España y sus Provincias de Ultramar, que se refiere a: "JUEGO DE SALON ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMARINO MINIATURA".

5 El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad lo constituye un juego de salón eléctrico, en el cual se ha previsto un tablero de mandos para hacer desplazar, electrónicamente, un submarino miniatura, que se halla suspendido en el interior de una vitrina que forma la caja del mueble que constituye el juego de salón, mediante dos varillas telescópicas que lo hacen avanzar y retroceder, subir o bajar, e inclinarse a derecha o izquierda para sortear, o tocar, una serie de boyas suspendidas en el interior de la vitrina, en la que se ha representado un paisaje de fondo marino, estando cerrada la cara frontal de dicha vitrina por una pantalla hermética formada por dos gruesos cristales que dejan limitado un espacio para contener agua coloreada de azul, en la que se provoca la ascensión de burbujas proporcionadas por un pequeño compresor.

15 El pupitre de mandos va equipado con un sistema sonoro que produce sonidos imitando el oleaje y según sea la posición del pequeño submarino con relación a las boyas, dicho sonido puede imitar el de un sonar, o bien simular una explosión.

20 El juego, en sí, es muy simple y técnicamente sin complicación, estando la dificultad en la ejecución de las maniobras y desplazamientos para conseguir llevar el submarino a destino, o sea a un refugio previsto dentro de la decoración de fondo marino contenida en la vitrina, durante el tiempo de duración de la partida, que es



25 controlado por un temporizador que actúa al ser puesto en funcionamiento el aparato, mediante una moneda.

El juego tiene unas reglas que se traducen en puntos, que aparecen en unos pequeños indicadores luminosos numerados del 1 al 10, situados en la parte superior de la pantalla y el premio consiste en una partida gratis.

30 En el único dibujo que se acompaña y que constituye parte integrante de la presente memoria descriptiva, se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo, pero no limitativo, una realización práctica del nuevo juego de salón eléctrico, basado en hacer desplazar un submarino miniatura, sorteando una serie de boyas dispuestas en el interior de la vitrina que representa un fondo marino.

40 Refiriéndonos concretamente al citado dibujo, pasamos seguidamente a describir, con mayor detalle, las partes constitutivas del nuevo juego de salón eléctrico, describiendo, al mismo tiempo, como se hace funcionar para seguir las reglas del juego.

45 Según se demuestra gráficamente por la perspectiva del dibujo de referencia, éste nuevo juego de salón está constituido por un mueble formado por una caja -1- apoyada sobre dos pies de sustentación -2- -2'-, en cuya cara frontal se ha previsto una vitrina -3- y un pupitre de mandos -4-, estando cerrada frontalmente dicha vitrina por una pantalla hermética -5- compuesta de dos gruesos cristales que establecen una cámara, en el interior de la cual se ha depositado agua coloreada de azul para formar, delante de un paisaje de fondo marino, que en forma corpórea se ha dispuesto en el interior de la vitrina, una cortina de agua por la que circulan burbujas proporcionadas por un pequeño compresor, que se pone en marcha al iniciar el funcionamiento del aparato.

50 El tablero de mandos -4- está dotado de una serie de palancas o botones -6- para accionar eléctricamente y dirigir, por mandos a distancia, un pequeño submarino -7- que se halla suspendido en el interior de la vitrina mediante dos varillas telescópicas -8-, las cuales son accionadas por un juego de pequeños motores para hacer avanzar, retroceder, subir o bajar el submarino e inclinarlo a derecha o izquierda para sortear, o tocar, según las reglas del juego, una serie de boyas -9- suspendidas en el interior de la vitrina

60



BAD ORIGINAL

y distribuidas en forma conveniente y en relación a los relieves del fondo marino que decora el interior de la vitrina.

65 Forma parte del equipo eléctrico un sistema sonoro -10- montado en el interior del pupitre de mandos, el cual funciona sincronizado con los movimientos del submarino y con relación a la posición de las boyas que tiene que sortear, o tocar, produciendo dicho sistema sonoro un sonido imitando el oleaje, o bien de sonar o de explosión, según sea la situación del submarino respecto a las boyas.

70 El juego tiene sus correspondientes reglas, cuyas jugadas se traducen en puntos, que aparecen en unos indicadores luminosos -11- dispuestos en línea sobre la cara frontal de la caja del aparato y por encima de la pantalla, los cuales están numerados del 1 al 10, a fin de llevar un control de las jugadas efectuadas, a base de maniobras y desplazamientos del pequeño submarino para llevarlo a su refugio dentro del tiempo de duración de la partida, que es controlado por un temporizador que se pone en marcha cuando se introduce la moneda en el receptor de las mismas -12-, situado en la cara frontal del pupitre -4- junto al monedero -13- que está dotado de dispositivo de devolución de las monedas defectuosas, como es corriente en esta clase de aparatos.

80 La parte superior de la caja -1- del aparato está ocupada por un plafón iluminado, en el que aparece un panorama marino, con buques y aviones, el cual representa ser la superficie del paisaje del submarino que se ve a través de la pantalla de la vitrina.

85 El esquema eléctrico de éste aparato consta, esencialmente, de una toma de corriente, un interruptor general, un transformador a 220 V. de entrada con salida a 10 V., un rectificador de corriente, los mandos, motores y relés protegidos a través de fusibles.

90 Completan la instalación diversas lámparas de control y aparatos de medida de tiempo, como es el temporizador, un dispositivo para dejar el aparato conectado cuando se gana la partida, cuyo premio es una partida gratis.

95 El hecho de que la tensión de maniobra sea de 10 V. y que la pantalla esté constituida por dos cristales gruesos inastillables, evitan todo peligro para el jugador.

Se sobreentiende que la forma, dimensiones, clases de material, disposición y arreglo del conjunto y de cada una de las partes que

30 MAR



100 integran el juego de salón eléctrico, a que hemos hecho referencia en el transcurso de la presente memoria, podrán variar y sufrir todas las modificaciones y sustituciones que se estimen pertinentes, con tal de que no se desvirtúe la funcionalidad del conjunto.

105 El Modelo de Utilidad, por: "JUEGO DE SALÓN ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMARINO MINIATURA", cuyo privilegio de explotación en España y sus Provincias de Ultramar se solicita por un periodo de 20 años, deberá recaer sobre las particularidades que se concretan en las siguientes,

REIVINDICACIONES

110 1ª.- "JUEGO DE SALON ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMARINO MINIATURA", caracterizado por el hecho de que está constituido por un mueble formado por una caja apoyada sobre dos pies de sustentación en cuya cara frontal se ha previsto una vitrina y un pupitre de mandos a distancia, estando cerrada frontalmente dicha vitrina por una pantalla hermética compuesta de dos gruesos cristales que establecen una cámara, en cuyo interior se ha depositado agua coloreada de azul para formar, delante de un paisaje de fondo marino, que en forma corpórea se ha dispuesto en el interior de la vitrina, una cortina de agua por la que circulan burbujas, proporcionadas por un pequeño compresor, que se pone en marcha al iniciar el funcionamiento del aparato.

120 2ª.- "JUEGO DE SALON ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMARINO MINIATURA", según la 1ª reivindicación, caracterizado por el hecho de que el tablero de mandos está dotado de una serie de palancas o botones para accionar eléctricamente y dirigir a distancia un pequeño submarino que se halla suspendido en el interior de la, 125 vitrina mediante varillas telescópicas, las cuales son impulsadas por un juego de pequeños motores que hacen avanzar, retroceder, subir o bajar el submarino miniatura, e inclinarlo a derecha o izquierda para sortear, o tocar, según las reglas del juego, una serie de boyas suspendidas en el interior de la vitrina y distribuidas en forma conveniente.

130 3ª.- "JUEGO DE SALON ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMARINO MINIATURA", según las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado por el hecho de que en el interior del pupitre de mandos se halla dispuesto un sistema sonoro, que funciona sincronizado con los mo-

190463

BAD ORIGINAL

30 MAR



135 vimientos del submarino y con relación a la posición de las boyas
que tiene que sortear, o tocar, produciendo un sonido imitando el
oleaje, o bien de sonar, o de explosión, según sea la situación del
submarino respecto a las boyas.

140 4ª.- "JUEGO DE SALON ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMA-
RINO MINIATURA", según las precedentes reivindicaciones, caracteri-
zado por el hecho de que en la cara frontal de la caja del aparato
y por encima de la pantalla se hallan unos indicadores luminosos,
dispuestos en línea y numerados del 1 al 10, que permiten llevar
145 el control de las jugadas efectuadas, a base de maniobras y despla-
zamientos del pequeño submarino para llevarlo a su refugio dentro
del tiempo de duración de la partida, que es controlado por un tem-
porizador que se pone en marcha cuando se introduce la moneda en el
receptor de las mismas.

150 5ª.- "JUEGO DE SALON ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMA-
RINO MINIATURA", según las anteriores reivindicaciones, caracteri-
zado por el hecho de que el esquema eléctrico del aparato consta,
esencialmente, de una toma de corriente, un interruptor general,
un transformador a 220 Voltios de entrada con salida a 10 Voltios,
un rectificador de corriente, los mandos y grupos de motores y re-
155 lés protegidos por fusibles, así como diversas lámparas de control
y un dispositivo para dejar el aparato conectado cuando se gana la
partida, cuyo premio es otra partida gratis.

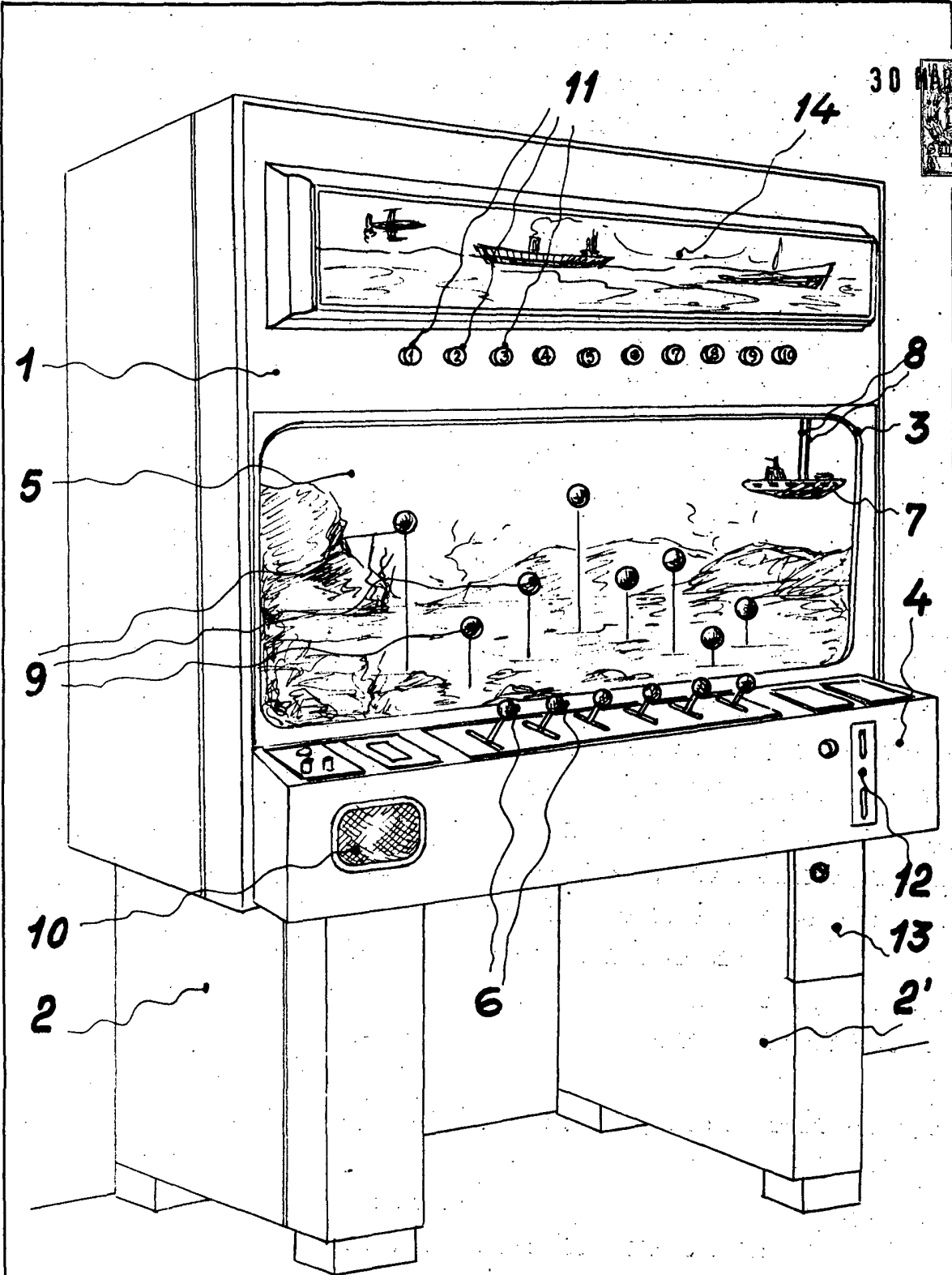
6ª.- "JUEGO DE SALON ELECTRICO, BASADO EN HACER DESPLAZAR UN SUBMA-
RINO MINIATURA".- Tal como se ha descrito y demostrado en el dibujo
adjunto.

Consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola
cara.

Barcelona a 30 MAR 1973

P.A. de D. Martín Colls Conchs

JUAN B. RENTER RIDAURA



Barcelona 30 Marzo 1973
P.A. Juan B. Renter Ridaura
Juan B. Renter Ridaura

Escala variable