

24775



nes todas éstas que unidas a sus cualidades de novedad, son las que le prestan fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita, referente a su fabricación y venta por el titular en España.

5 Este juego recreativo de tiro al plato, está formado de dos partes; una frontal fijada o colgada a la pared y otra que constituye la escopeta o arma con la que se producen los disparos que han de hacer blanco sobre los platos que se lanzan, encontrándose ambas partes unidas entre sí por medio
10 de un cordón tubular, por el que pasan los cables para realizar las adecuadas conexiones para su buen funcionamiento, siendo accionado el juego recreativo, por monedas introducidas por los propios usuarios.

15 La parte frontal consta de una pantalla provista de tres o más ranuras por las que se deslizan unas células fotoeléctricas, unidas a unos platos, que a su vez son accionados por sendos motores que al ponerse en funcionamiento, se desplazan por unas guías; cuando se empieza la jugada, uno de los motores se pone en funcionamiento desplazándose por las
20 guías hacia arriba y posteriormente hacia abajo, siendo portador este motor, del plato correspondiente, que a su vez - llevará incorporada la célula, a través de la cual, se hará funcionar el mecanismo de blancos, si se acierta con el haz de luz proyectado por la escopeta o arma.

25 La salida de uno de estos platos se realiza al azar, por medio de un dispositivo motor que gira sin parar y que - hace mover uno u otro motor según la posición que tenga en - el momento del disparo.

30 La escopeta o arma consta de uno o dos cañones por donde sale un potente haz de luz capaz de excitar la célula

.../...



fotoeléctrica situada en el frontal cuando se dispara al plato.

5 Tiene un circuito electrónico de "vox", situado en la culata, que cuando se le grita "plato", se excita y empieza la tirada saliendo en el frontal, el plato lanzado hacia arriba, el cual si no se le acierta vuelve a caer lentamente hacia abajo, no contabilizándose, por tanto, acierto alguno, pero si el disparo o disparos efectuados.

10 Esencialmente, el juego consiste en que después de introducir la moneda con la que se obtiene la partida, se grita "plato" junto a la culata de la escopeta o arma, y al momento en la pantalla frontal, sale disparado un plato por una de las tres ranuras o canales totalmente al azar, por lo que el jugador, no puede precisar con anterioridad por cual
15 de las ranuras o canales ha de salir el plato.

La jugada consta de una cantidad de disparos prefijado, o sea de tiradas; cada tirada a su vez, consta de dos disparos como las escopetas reales.

20 Una vez lanzado el plato hacia arriba por los adecuados mecanismos, si se le acierta el haz de luz a la célula situada en el centro del plato, éste se ilumina produciendo con cinta u otro dispositivo, el sonido característico de este deporte, al par que se contabiliza el acierto en el tablero.

25 Para lograr los efectos deseados, se incorpora un circuito eléctrico y electrónico en las partes del juego, conectables a la red, actuando por corriente alterna o continua con los correspondientes transformadores y rectificadores si así se precisa.

30 Para una mejor comprensión de las características

.../...

23 JUN 1973



generales anteriormente expuestas, se acompaña una lámina de dibujos, que nos muestra gráficamente representado y en forma esquemática, un caso de realización práctica del juego recreativo de tiro al plato objeto del presente registro, haciendo constar, que las figuras diseñadas en la mencionada hoja de dibujos por presentar únicamente el aspecto de mero ejemplo informativo, deberán ser examinadas con el más amplio criterio y sin caracter limitativo alguno.

Las figuras representadas en la hoja de dibujos que se acompaña, exponen como sigue:

Figura 1.- Proyección frontal en perspectiva de la parte colgada del juego en forma de caja, en la que se encuentran los distintos mecanismos de accionamiento de los platos y sus correspondientes células fotoeléctricas.

Figura 2.- Proyección longitudinal del arma o escopeta que produce los disparos traducidos en destellos luminosos de gran potencia, a través de los cuales se excitan las células de los platos, obteniéndose los destellos por accionamiento del gatillo del arma.

Figura 3.- Esquema general eléctrico y electrónico de accionamiento, habiéndose eliminado ciertas partes de tipo general.

Al objeto de facilitar la localización de las diferentes partes que constituyen el juego recreativo de tiro al plato motivo de la invención, se han incorporado acotaciones numéricas en las figuras de la hoja de dibujos que se acompaña, relacionadas con las descripciones que se realizan a continuación, siendo -1-, la parte frontal o caja del juego, que junto con la escopeta -2- ó cualquier tipo de arma, forman el juego que nos ocupa, comprendiendo la escopeta -2-, en

.../...

23 JUN 1973

la culata, la rejilla -3- para que el juego pueda actuar con "vox", de forma que al gritar el usuario la palabra "plato" junto a la culata de la escopeta y precisamente frente a la rejilla -3-, al propio tiempo que se abre el circuito para -
5 permitir efectuar los disparos constituidos por destellos luminosos -4- producidos por la lámpara -5- y amplificados en un punto por la lente -6- situada dentro del cañón de la escopeta, se pone en movimiento uno de los motores -7-, portadores de los platos -8- y a su vez éstos, de las células fotoeléctricas -9-, para que se deslice en sentido de elevación,
10 por uno de los canales o ranuras -10-, practicados en la plancha frontal -11- de la caja -1-, precisamente en un tablero apropiadamente decorado con un motivo relativo al caso.

Se dispone de un contador de disparos -12-, que refleja la puntuación en la escala -13- del frontal, así como un condensador acoplado -14-, que descarga cada vez que es -
15 apretado el gatillo -15- de la escopeta -2-, cuyo gatillo actúa de interruptor para la lámpara -5-, estando en disposición de realizarse los disparos, al gritar "plato" en el "vox" -3-, actuando dicho dispositivo de "vox", sobre el relé -16-,
20 que suministra fluido al anillo -17- del interruptor rotativo -18-, provisto de unos plots, que se conectan a los motores -7-, permaneciendo constantemente en movimiento el interruptor rotativo -18-, accionado por el motor -19-, al objeto de que la iniciación del movimiento del plato -8- en sentido elevatorio, se realice activando cualquiera de los motores -7-, de forma que cuando se grita "plato" junto al "vox", se establece el circuito en el anillo -17- del interruptor -
25 rotativo -18-, y al encontrarse continuamente girando, al primer plot que llegue el brazo rotatorio, conectará su res-

.../...

pectivo motor, que normalmente se produce al azar y sin posibilidad de previsión alguna, dándole mayor aliciente al juego.

5 Al obtenerse un blanco por incidencia del haz de luz
-4- sobre una de las células fotoeléctricas -9-, se activa
el relé -20-, con ayuda del amplificador -21-, accionando el
contador de blancos -22-, que se contabiliza en la escala -23-
del frontal del juego, activándose al propio tiempo dispositi
vos sonoros -24- o luminosos, con la ayuda del amplificador
10 -25-, obteniéndose con cinta magnetofónica o cualquier otro
dispositivo, el sonido característico de este deporte.

Estimando ampliamente descritas todas y cada una de
las partes que constituyen este juego recreativo de tiro al
plato, solamente resta consignar la posibilidad de construir-
15 se en variedad de materiales, tamaños y formas, pudiendo -
igualmente introducirse en su constitución, aquellas varia-
ciones de tipo constructivo que la práctica aconseje, siempre
y cuando las mismas, no sean capaces de alterar los puntos -
esenciales, puestos de manifiesto en la siguiente,

20 NOTA REIVINDICATORIA

Los puntos no conocidos ni practicados en España,
que se reivindican en este Modelo de Utilidad, son:

25 1º.- Juego recreativo de tiro al plato, caracteri-
zado por el hecho de comprender un dispositivo de accionamien
to y excitación provocado por la voz del usuario al gritar
frente a una rejilla situada en la culata de la escopeta o -
arma del juego, cuya voz excita un relé que suministra flui-
do a un anillo conectado al brazo radial giratorio de un in-
terruptor rotativo en continuo movimiento accionado por un
30 motor incorporado, estableciéndose el brazo radial citado,

.../...

23 JUN 1973

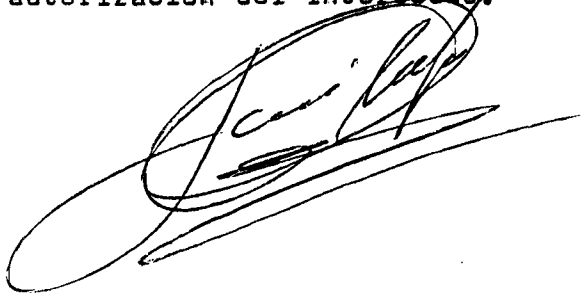
contactos con unos plots radiales y equidistantes, los cuales se conectan a unos motores que disponen de un plato provisto de una célula fotoeléctrica, permitiendo por conexión de los plots, la puesta en marcha de uno de los motores que se desliza en sentido elevatorio por unos canales o ranuras practicados en un frontal o caja, exponiendo su célula fotoeléctrica a los disparos del arma, constituidos por un haz de luz emitido por una lámpara incorporada y amplificado pero condensado en un punto por una lente alojada dentro del cañón del arma, activándose la luz como disparo por accionamiento del gatillo del arma.

2º.- "JUEGO RECREATIVO DE TIRO AL PLATO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representada en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de SIETE hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 23 JUN. 1973

Por autorización del interesado.



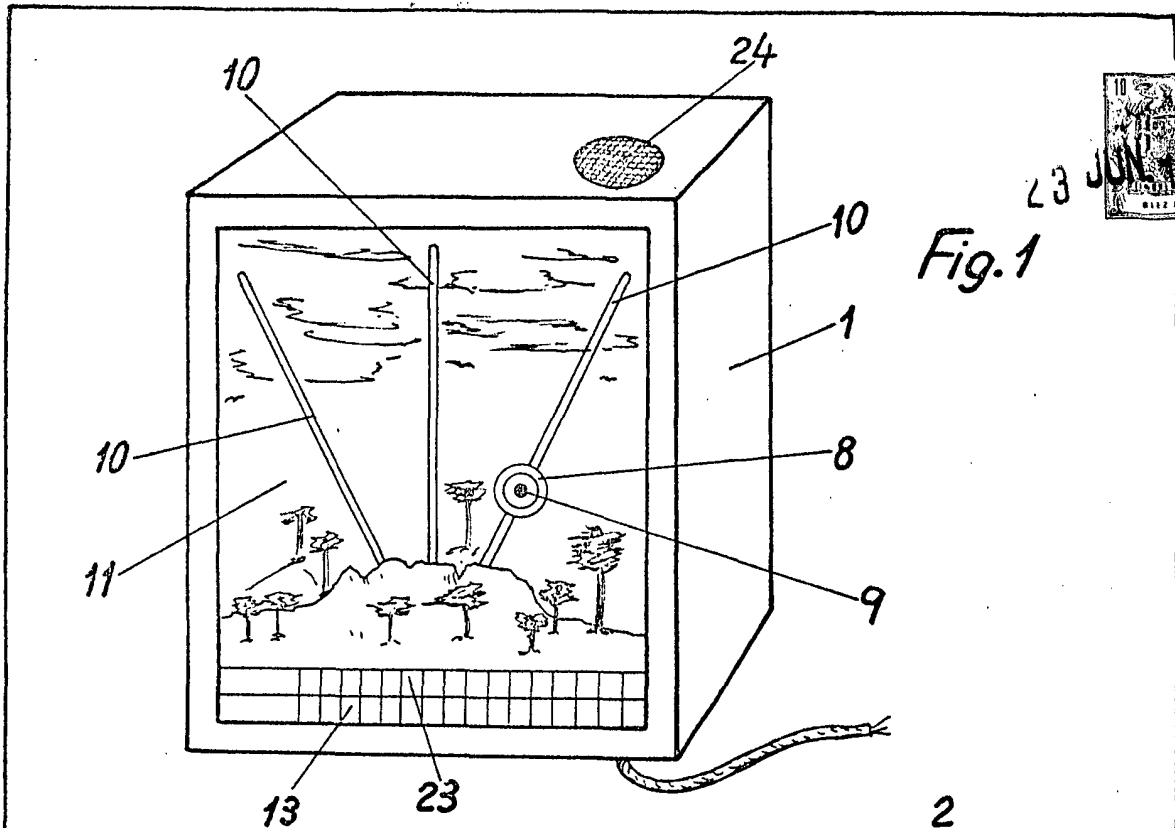


Fig. 1

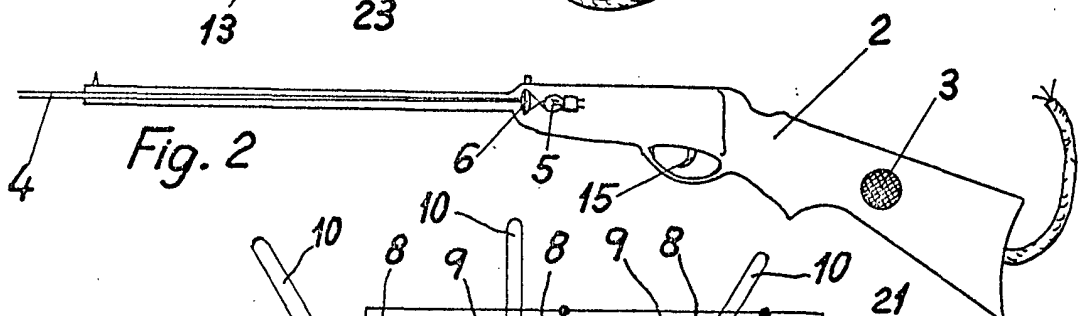


Fig. 2

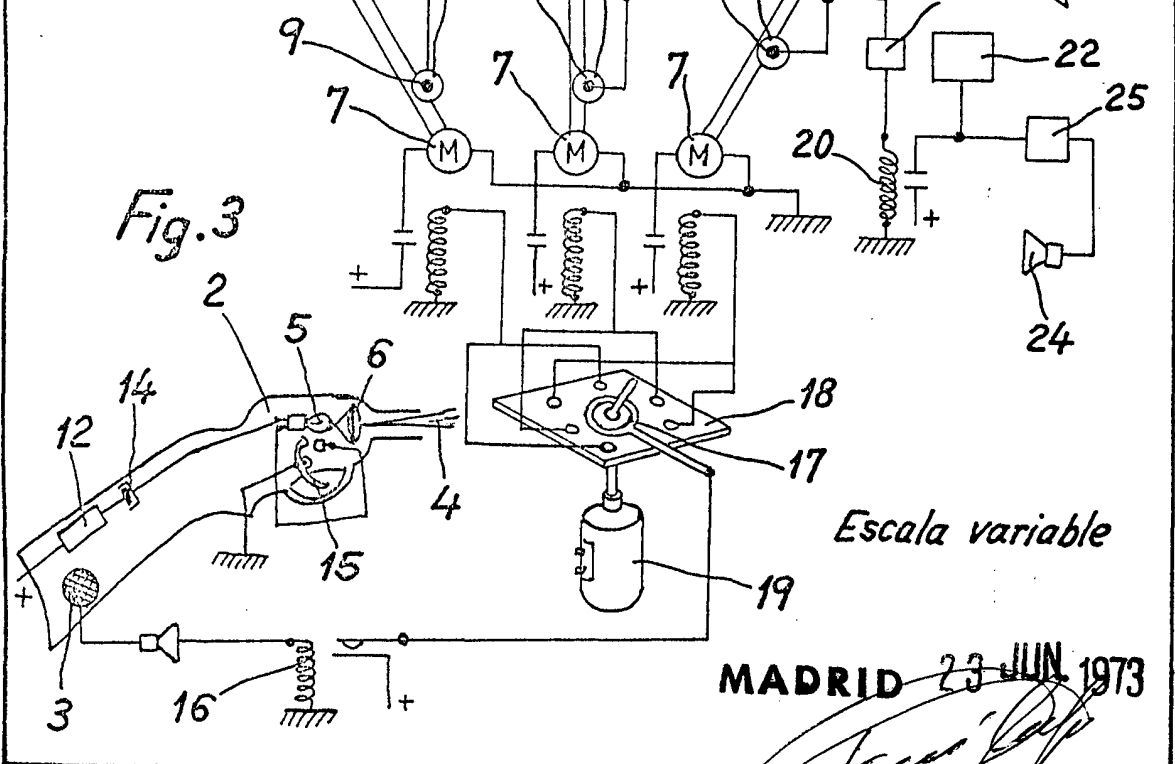


Fig. 3

Escala variable

MADRID 23 JUN 1973

[Handwritten signature]