



196131

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

"MAQUINA PARA LA PRACTICA DE JUEGOS DE SALON"

=====

Consiste el objeto del presente Modelo de Utilidad en una nueva máquina para la práctica de juegos de salón, en la cual el jugador puede realizar el juego parecido al de las máquinas ya conocidas del millón, pero con la particularidad de que las bolas son lanzadas con la mano por el

10.



5. propio jugador haciéndolas avanzar por una rampa en la que hay unos orificios con vallas, a fin de que la bola que no realice un salto obligatorio, no pueda introducirse en el orificio por cuanto lo impide la valla que circunda dicho orificio.

De esta manera se desarrolla en el jugador la habilidad y destreza necesarios para que la aludida bola pueda llegar a los orificios descendente de arriba a bajo en virtud de un salto realizado.

10. Para una correcta interpretación se describe, a continuación, un caso de realización práctica, a título de ejemplo, no limitativo, de la nueva máquina acompañándose de una hoja de dibujos en la que: en alzado y en sección y en forma esquematizada se representa la aludida máquina.

15. Consiste la invención en que el cabezal de la máquina está constituido por un cuerpo paralelepípedo (1) cuyo frontal está destapado, en el interior del cual se encuentra un plano inclinado (2) en el que en su superficie hay una pluralidad de orificios (3) que están debidamente conectados a un contador eléctrico de puntos (no representado) situado en la parte superior (4) del mismo frontal, al propio tiempo que las bolas que se introducen por los orificios (3) del plano inclinado (2) van a parar al interior de una rampa larga, descendente (5), en comunicación con el frontal (1), al final de cual rampa descendente es donde queda depositada la bola ya jugada para realizar una nueva operación de juego.

20. Cada orificio (3) está circundado por una valla (6) en forma apropiada, principalmente circular, salvo una de ellas (7) que adopta la forma arqueada, invertida y sus extremos van de uno a otro lado interno de los laterales del

25.

30.



cuerpo paralelepipedico considerado.

5. Las vallas (6) que circundan los orificios (3) del plano inclinado (2) del cuerpo paralelepipedico (1) están superpuestas y debidamente separadas entre sí salvo una de ellas (8) de mayor diámetro que comprende en su interior a varias de dichas vallas (6).

10. Las paredes de las vallas están numeradas con el número del valor dado a los orificios (3) del plano inclinado (2) que circunda y la cantidad que representa es la que se adiciona, automáticamente, en el numerador de la parte superior (4) del frontis del aparato.

15. Entre el borde inferior del plano inclinado (2) del cuerpo paralelepipedico vertical (1) y el extremo superior (9) de la rampa (5) de carrera ascendente y descendente de la bola hay un escalón (10) a fin de que la bola impulsada con la mano del jugador, en sentido ascendente sobre de la superficie (9) de la rampa (5) al llegar a dicho escalón (10), por la propia fuerza ascensional de inercia choque con el mismo y la bola se vea obligada a saltar al propio tiempo que tiene un movimiento de avance por lo que al caer lo hace sobre del plano inclinado (2) provisto de orificios (3) con valla (6) que los enmarca y valla arqueada (7) de contención y por tanto al introducirse en uno de los orificios y contabilizarse el valor asignado al misma la bola pasa al fondo inferior del doble fondo de la rampa larga descendente (5), cual doble fondo tiene un tabique de conducción (11) que lleva la bola a uno de los extremos inferiores de esta misma rampa en la que una vez allí aparece por una abertura del lateral correspondiente de la propia rampa y queda depositada en un soporte para que el jugador pueda recogerla para un nuevo lanzamiento.

20.

25.

30.



En los bordes laterales de la rampa, larga (5), del cuerpo de la máquina hay en cada uno de ellos una pared vertical (12) que actúa de pretil para evitar que la bola pueda escapar de la rampa (9) tanto en el movimiento ascendente al ser lanzado por el jugador en el inicio de la jugada como en el movimiento de descenso en caso de que la bola, al saltar y caer, no se introduzca en uno de los orificios (3) del plano inclinado (2) y salve la valla (7) de recogida general, con lo que de esta manera la bola que no se introduce en uno de los orificios (3) va a parar al punto de partida en donde se encuentra el jugador a fin de que éste pueda repetir la jugada.

El cabezal vertical (4) tiene medios de unión y separación, a voluntad, del extremo más elevado de la rampa larga (5).

En el cabezal de la propia máquina además de los medios de contabilización de los puntos de cada jugada, tiene medios de contabilización de las bolas jugadas y tanto unos como otros, están conectados a mecanismos de paro de la máquina bien por alcanzar la suma de puntos preestablecida para finalizar la partida antes de terminar el número de jugadas, bien por estar agotado el número de bolas de juegos de la partida.

En uno de los prestiles (12) de los laterales de la rampa larga, (9) hay una caja (13) para la introducción de la moneda o ficha de puesta en marcha de la máquina.

En cada lateral vertical del cuerpo paralelepípedo (1) del cabezal de la máquina y el borde del extremo superior de cada pretil lateral (12) de los lados de la rampa mayor (9), hay unos mamparos verticales (14) que tienen por misión la de evitar que la bola pueda caer fuera de la ram-



pa larga (9).

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.

5.

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:

- 10. 1ª.- Máquina para la práctica de juegos de salón, caracterizado por el hecho de que el cabezal de la máquina está constituido por un cuerpo paralelepípedo cuyo frontal está destapado, en el interior del cual se encuentra un plano inclinado en el que en su superficie hay una pluralidad de orificios que están debidamente conectados a
- 15. un contador eléctrico de puntos situado en la parte superior del mismo frontal, al propio tiempo que las bolas que se introducen por los orificios del plano inclinado van a parar al interior de una rampa larga, descendente, en comunicación con el frontal, al final de cual rampa descendente es donde
- 20. queda depositada la bola ya jugada para realizar una nueva operación de juego.

- 25. 2ª.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según la anterior reivindicación, en la que cada orificio está circundado por una valla en forma apropiada, principalmente circular, salvo una de ellas que adopta la forma arqueada, invertida, y sus extremos van de uno a otro lado interno de los laterales del cuerpo paralelepípedo considerado.

- 30. 3ª.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en la que las vallas que circundan los orificios del plano inclinado del cuerpo

27 E



paralelepípedo están superpuestas y debidamente separadas entre sí salvo una de ellas de mayor diámetro que comprende en su interior a varias de dichas vallas.

5. 4^a.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en el que las paredes de las vallas están numeradas con el número del valor dado a los orificios del plano inclinado que circunda y la cantidad que representa es la que se adiciona, automáticamente, en el numerador de la parte superior del frontis del aparato.

10. 5^a.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en la que entre el borde inferior del plano inclinado del cuerpo paralelepípedo vertical y el extremo superior de la rampa de carrera ascendente y descendente de la bola hay un escalón a fin de que la bola impulsada con la mano del jugador, en sentido ascendente sobre de la superficie de la rampa al llegar a dicho escalón, por la propia fuerza ascensional de inercia choque con el mismo y la bola se vea obligada a saltar al propio tiempo que tiene un movimiento de avance por lo que al caer lo hace sobre del plano inclinado provisto de orificios con valla que los enmarca y valla arqueada de contención y por tanto al introducirse en uno de los orificios y contabilizarse el valor asignado al mismo la bola pasa al fondo inferior del doble fondo de la rampa larga descendente, cual

15. doble fondo tiene un tabique de conducción que lleva la bola a uno de los extremos inferiores de esta misma rampa en la que una vez allí aparece por una abertura del lateral correspondiente de la propia rampa y queda depositada en un

20. soporte para que el jugador pueda recogerla para un nuevo lanzamiento.

25.

30.



5. 6a.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en la que en los bordes laterales de la rampa, larga, del cuerpo de la máquina hay en cada uno de ellos una pared vertical que actúa de pretil para evitar que la bola pueda escapar de la rampa tanto en el movimiento ascendente al ser lanzada por el jugador en el inicio de la jugada como en el movimiento de descenso en caso de que la bola, al saltar y caer, no se introduzca en uno de los orificios del plano inclinado y

10. salve la valla de recogida general, con lo que de esta manera la bola que no se introduce en uno de los orificios va a parar al punto de partida en donde se encuentra el jugador a fin de que éste pueda repetir la jugada.

15. 7a.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en la que el cabezal vertical tiene medios de unión y separación, a voluntad, del extremo más elevado de la rampa larga.

20. 8a.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en la que en el cabezal de la propia máquina además de los medios de contabilización de los puntos de cada jugada, tiene medios de contabilización de las bolas jugadas y tanto unos como otros, están conectados a mecanismos de paro de la máquina bien por alcanzar la suma de puntos preestablecida para finalizar la partida antes de terminar el número de jugadas, bien por estar agotada el número de bolas de juegos de la partida.

25.

30. 9a.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en la que en uno de los pretilos de los laterales de la rampa larga, hay una caja para la introducción de la moneda o ficha de puesta en marcha de la máquina

27 EN



5.

10^a.- Máquina para la práctica de juegos de salón, según las anteriores reivindicaciones, en la que en cada lateral vertical del cuerpo paralelepípedo del cabezal de la máquina y el borde del extremo superior de cada pretil lateral de los lados de la rampa mayor, hay unos mamparos verticales que tienen por misión la de evitar que la bola pueda caer fuera de la rampa larga.

11^a.- MAQUINA PARA LA PRACTICA DE JUEGOS DE SALON.

10.

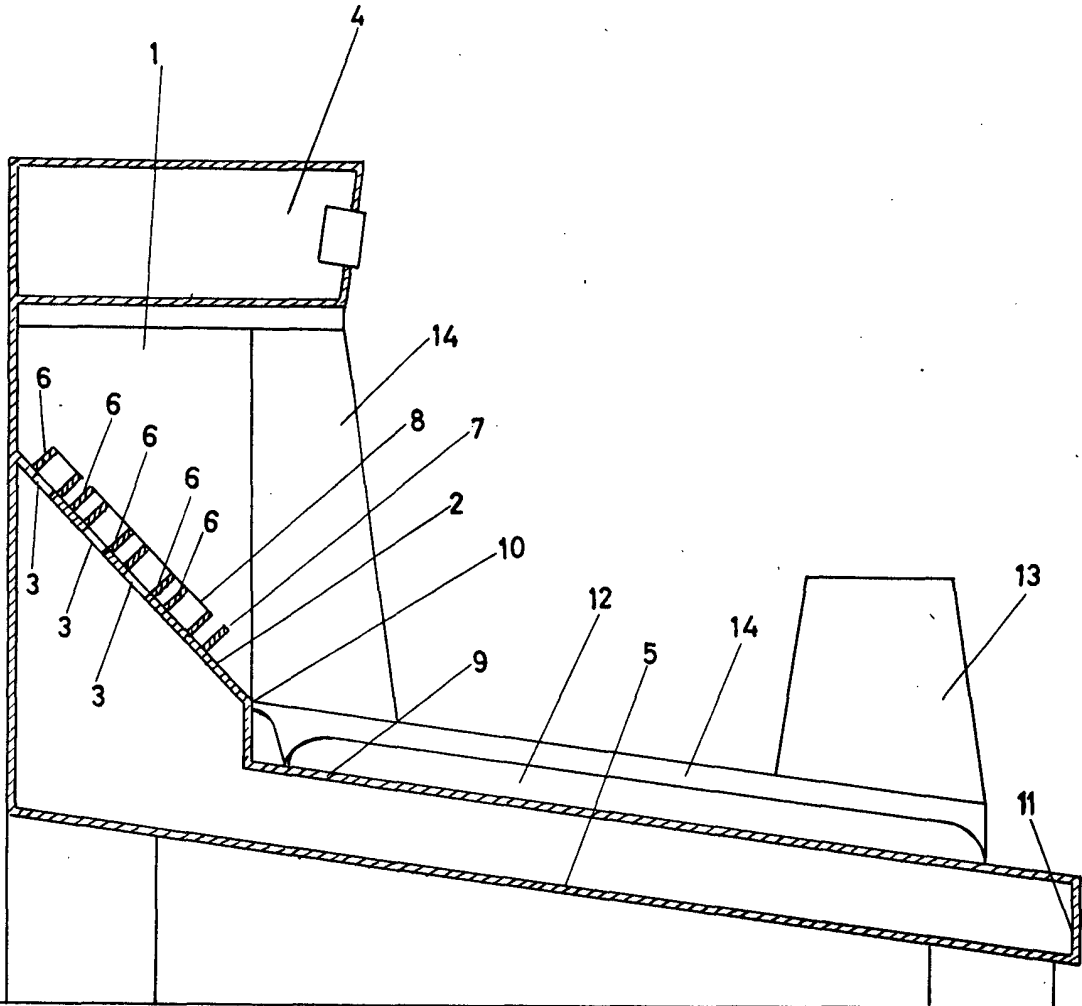
Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que consta de ocho hojas foliadas y escritas por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

Barcelona para Madrid, a veintisiete de Enero de mil novecientos setenta y uno.

P.A.,

Antonio Aricha

C. P.



Barcelona para
Madrid, 27 Enero 1971
p.d.

Antonio Aricha
p. p.

Escala variable