

**197736****MEMORIA DESCRIPTIVA**

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

MODELO DE UTILIDAD**SOLICITANTE: D. FABIO GUADAGNINI y D. LUIS BENEDETTI,**
de nacionalidad francesa**RESIDENCIA: 45, rue Lamartine 06, NIZA y 8 Avenue**
Aubert, 06.-NIZA (FRANCIA), respectivamente**PROVIENE DE P.INV. 386.207 PASADA A M.U. EN 16-10-73****ENUNCIADO: "JUGUETE PERFECCIONADO SIMULADOR DE UNA**
COMPETICION DE TIRO, UN COMBATE O SIMILAR"**Prioridad: Patente francesa n. 7010011 del 20-3-70**

197736



1 La presente memoria descriptiva
tiene como fin la declaración del objeto sobre el cual ha de
recaer el privilegio de explotación industrial y comercial
exclusivo en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad
5 de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial que, como el enunciado indica, se trata de "JUGUETE
PERFECCIONADO SIMULADOR DE UNA COMPETICION DE TIRO, UN COMBA
TE O SIMILAR".

10 La presente invención tiene por
objeto un juguete que permite a dos jugadores simular una com-
petición de tiro, un combate o similar.

15 Este juguete está caracterizado
en que comporta al menos una pantalla para presentación, de
por lo menos una imagen, y una lámpara de coincidencia, sus-
ceptible de iluminar dicha pantalla, y un circuito de alimen-
tación de corriente eléctrica de la citada lámpara de coinci-
dencia; circuito sobre el cual están interpuestos, por una
parte dos interruptores de tiro, montados en paralelo el uno
con relación al otro, y por otra parte por lo menos un juego
20 de conexiones paralelas, pilotadas en sus extremidades por
dos mandos de conmutación a combinaciones múltiples, tenien-
do cada jugador a su disposición uno de dichos interruptores
y uno de dichos mandos.

25 Uno de los jugadores forma una
combinación con la ayuda del o de los mandos de conmutación
de que dispone.

30 El otro jugador por su parte se-
lecciona una combinación cualquiera con la ayuda de su o sus
propios mandos de conmutación y apoya sobre el interruptor
de tiro a su disposición.

197736



1 Si la combinación así seleccionada coincide con la fijada por el primer jugador, el circuito de alimentación de la lámpara de coincidencia se cierra y ésta se enciende.

5 El tiro así figurado, por la acción sobre el interruptor corresponde en este caso a un tiro al blanco. Si éste falla, corresponde al primer jugador el derecho a efectuar un tiro parecido o en variante; el segundo jugador tiene derecho a un segundo ensayo o a una serie determinada de tales ensayos.

10 También es posible a dos jugadores el simular una competición cualquiera de tiro, o un combate cualquiera.

15 Para comprender mejor la naturaleza del invento en el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su utilización no siendo en absoluto limitativa y susceptible por ello de las modificaciones accesorias que no alteren las características esenciales.

20 La figura 1 es una vista en perspectiva del juguete según la invención.

La figura 2 es una sección fraccionada en alzado del invento en cuestión.

Las figuras 3, 4 y 5 son unas vistas parciales en planta de los órganos principales.

25 La figura 6 representa el esquema del circuito eléctrico que equipa el juguete según la invención.

30 Conforme a la forma de realización representada sobre estas figuras, el juguete según la invención comporta un soporte (5) que lleva en su zona mediana

197736



1 una única pantalla (6), dispuesta transversalmente.

5 Esta pantalla (6) está formada por una placa esmerilada de materia translúcida; se trata por ejemplo de una placa de vidrio o de una placa en materia sintética apropiada.

10 La pantalla está encajada en el cuadro (7); formado por ejemplo de dos medias-conchas (8,9) en materia sintética moldeada que están dispuestas de una y otra parte de la pantalla (6), que encierran periféricamente a esta última.

15 De cualquier modo, es así como se le ve mejor a la figura 2 este chasis (7) forma en su base un medio ajuste (10) destinado a cooperar de manera amovible con un medio de encaje complementario (11) es una ranura, pero el papel de estos dos medios de encaje podría ser inverso; tal y como se ve en la figura 4, que es una vista parcial en plano del zócalo (5), estos medios de encaje complementarios tienen un contorno en forma de "I".

20 El zócalo (5) se realiza preferentemente por moldeo de una materia sintética apropiada cualquiera.

25 De un primer lado de la pantalla (6), destinado a estar a la disposición de un jugador A, comporta dos emplazamientos libres (13); dos botones de mando (16,17) o diales que indican sobre una escala de regulación (20,21); un alojamiento de proyección (24); y un botón pulsador (26) para mando de un interruptor de tipo como se le denomina después. Del otro lado de la pantalla (6) destinado a ser adjudicado a un segundo jugador B, el zócalo (5) presenta sendos órganos idénticos a los arriba enumerados.

30

197736



1 Como mejor se ve en la figura 2 el emplazamiento de proyección (24) presenta una ventana (28) en dirección de la pantalla (6).

5 Este desplazamiento de proyección (24) contiene un cilindro translúcido (30) provisto en la superficie de una serie de motivos (21) que forman pantalla para la luz. Este disco translúcido (30) es llevado por una placa circular enmarcada axialmente sobre el eje (33) de un grupo moto-reductor (34); este último presenta lateralmente 10 unas patas (35) que permiten su fijación al zócalo (5).

Una lámpara de proyección (36) está dispuesta además, en el interior del cilindro translúcido (30).

15 La figura 3 es una vista en plano de grupo moto-reductor (34), del disco translúcido (30) que lleva, y de la lámpara de proyección (36).

20 Conjuntamente el alojamiento de proyección (25) de alojamiento de una pletina (37) que lleva una primera lámpara (38) llamada después lámpara de tiro; una segunda lámpara (39) llamada después lámpara de coincidencia; una pantalla translúcida (40) que lleva diversos motivos y, por ejemplo, un blanco y una representación figurada del horizonte; y una tercera lámpara (41) dispuesta detrás de la pantalla (40).

25 Estas lámparas (38 y 39) están coloreadas; por ejemplo la lámpara (38) es amarilla y la lámpara de coincidencia (39) es roja.

30 La figura 5 es una vista en plano de la sola pletina (37) y de los órganos que lleva.

Unas patas (42) permiten la fija-



197736

1 ción de esta pletina al zócalo (5).

El zócalo (5) sirve igualmente de soporte a un circuito eléctrico cuyo esquema está representado en la figura 8.

5 Este esquema eléctrico, que puede ser realizado con la ayuda de hilos eléctricos o que, como variante, puede ser un circuito impreso, comporta sucesivamente un borne de llegada de corriente (43); los dos interruptores de tiro (26, 27); dos juegos de conexiones paralelas sucesivas (44,45) detallados más tarde; la lámpara de coincidencia (39); y un borne de salida de corriente (46).

10

En derivación sobre este circuito están dispuestos, de una parte más arriba de los interruptores (26,27) un conjunto formado por el motor (47) del grupo moto-reductor (34) descrito más arriba, así como por las lámparas de proyección (36 y 41) y, de otra parte más abajo de los interruptores (26,27) un conjunto formado por la lámpara de tiro (38) y un "Disparador" (48).

15

El juego de conexiones paralelas (44) comporta dos conmutadores rotativos (49,51) mandados respectivamente por los botones de mando (16 y 18) mencionados anteriormente.

20

El bloque central (53,55) de cada uno de estos conmutadores está en serie sobre el circuito eléctrico explicado más arriba y la escobilla (57, 59) asociada es móvil en comparación con una pluralidad de bloques periféricos; estos bloques periféricos son cuatro en el ejemplo representado y reciben las referencias 1,2,3,4.

25

Uno cualquiera de los bloques periféricos del conmutador rotativo (49) está unido por una

30

197736



1 conexión al bloque periférico del mismo mango del conmutador rotativo asociado (51).

5 El juego de conexiones paralelas (45) tiene una constitución análoga a la del juego de conexiones paralelas (44) descrito más arriba.

10 De manera conocida en sí la alimentación del circuito eléctrico descrito anteriormente puede ser realizada por empalme de sus bornes (43,46) sobre el sector, por intermedio eventualmente de un órgano de transformación o por un empalme de esos bornes sobre una fuente autónoma de corriente como pila, batería u otras, apoyada sobre el zócalo (5).

15 Como quiera que sea, desde que esos bornes (43,46) están bajo tensión, y conforme a la forma de puesta en acción representada, el grupo moto-reductor (34) está alimentado y arrastra en rotación el disco translúcido (38). Conjuntamente las lámparas (36,41) se hallan alimentadas.

20 Los motivos (31) llevados por el disco translúcido (30) forman sobre la pantalla (6) una sombra proyectada que, en razón de la rotación de ese disco, desfila longitudinalmente sobre dicha pantalla. Este desfile se reproduce cilíndricamente a cada vuelta del disco (30) para cada uno de dichos motivos (31). Estos motivos pueden por ejemplo ser unas siluetas de barcos, aviones, u otros ingenios de guerra, del tipo de los corrientemente puestos en acción durante un combate cualquiera; puede tratarse igualmente de animales, simulando por ejemplo, una partida de caza.

30 Según el invento, está previsto el acompañar al juguete unos figurines en los que se reprodu-

197736



1 cen estos diversos ingenios guerreros, animales, etc., los cuales son dispuestos por los jugadores en los sitios libres (12,13,14,15) previstos a este efecto en la superficie superior del zócalo (5).

5 Algunos de estos motivos y figurines pueden estar previstos en varios ejemplares.

La lámpara de proyección (41) estando asimismo alimentada, proyecta sobre la pantalla (6) la imagen del blanco del horizonte que lleva la pantalla (40).

10 Siendo la pantalla (6) translúcida, todas las imágenes que son proyectadas en ella que provienen del disco translúcido (30) o de la pantalla (40) son visibles simultáneamente para los dos jugadores.

15 El desarrollo de la partida se efectúa como sigue: el primer jugador, el jugador A por ejemplo, fija con la ayuda de sus botones de mando (16,17) alguna combinación que corresponda a una posición bien determinada de las escobillas (57,58) de los conmutadores (49,50). El segundo jugador B, fija por su parte de manera parecida una combinación con ayuda de los botones de mando de que dispone.

20 Entonces él aprieta su interruptor de tiro (27).

25 El cierre del interruptor (27) asegura la puesta bajo tensión de la lámpara de tiro (38), así como el "disparador" (48). Por parte de la lámpara de tiro (38) la pantalla (11) se ilumina en amarillo.

30 Si conjuntamente la combinación fijada por el jugador B corresponde a la fijada por el jugador A, el cierre del interruptor de tiro (27) asegura igualmente la puesta bajo tensión de la lámpara de coincidencia



197736

1 (39).

En tal caso, que corresponde en cierto modo a hacer diana, la pantalla (6) se ilumina igualmente en rojo.

5 En la práctica el jugador B elige un motivo determinado entre los que desfilan en la pantalla (6).

10 Si el tiro que él acaba de efectuar es una diana, el ingenio representado por el motivo en cuestión es considerado como puesto fuera de combate.

Los figurines que corresponden a este ingenio son puntos en determinadas zonas de los emplazamientos (12,13,14,15) previstos al efecto en el zócalo (5).

15 Enseguida corresponde al jugador A efectuar un tiro siguiendo un proceso análogo al arriba explicado.

En la práctica, cada jugador A,B efectuará por turno un número determinado de tiros y los disparos al blanco o dianas serán contabilizados.

20 Queda bien entendido que el presente invento no se limita a las formas de realización descritas y representadas, sino que engloba todas las variantes de ejecución, especialmente en lo que respecta a la constitución del elemento de proyectación, el circuito (30) que puede ser
25 reemplazado por un film; la constitución de los mandos de conmutación a combinaciones múltiples que podrían estar cada una formadas por un juego de botones pulsadores, y la disposición rotativa del elemento de proyección y de las lámparas de
30 tiro y de coincidencia vis-avis de la pantalla (6), el empalme del motor (47) y la lámpara de proyección (38) que podría

197736



1 estar sujeto a un interruptor de puesta en ruta; la realiza-
 ción de la pantalla (6) que podría estar doblada por una pan-
 5 talla parecida, un conjunto de proyección individual asociado
 a cada una de las pantallas; y la disposición relativa de los
 diversos órganos sostenidos por el zócalo (5).

Además, como es fácil de compren-
 der, el cilindro (30) puede ser amovible a la vista de facili-
 tar su sustitución por otro cilindro que lleve otros motivos.

10 Descrita suficientemente la natu-
 raleza del presente invento, así como su realización indus-
 trial sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitu-
 tivas es posible introducir cambios de forma, materia y dispo-
 sición, en cuanto tales alteraciones no supongan variación
 sustancial del mismo.

15 El solicitante, al amparo de los
 Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se re-
 serva el derecho de extender esta demanda a los países extran-
 jeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de
 la presente solicitud.

20 NOTA

El Modelo de Utilidad que se soli-
 cita como nuevo en España por veinte años, de acuerdo con la
 vigente Legislación sobre Propiedad Industrial, deberá recaer
 sobre "JUGUETE PERFECCIONADO SIMULADOR DE UNA COMPETICION DE
 25 TIRO, UN COMBATE O SIMILAR", en todo de acuerdo con las siguien-
 tes:

REIVINDICACIONES

30 1.- Juguete perfeccionado simula-
 dor de una competición de tiro, un combate o similar, caracte-
 rizado porque comporta para dos jugadores una pantalla por lo

197736



1 menos, para representación de una imagen, por lo menos una
lámpara de coincidencia susceptible de iluminar la citada pan-
talla, y un circuito de alimentación en corriente eléctrica de
5 esa lámpara de coincidencia, circuito sobre el que están inter-
puestos por una parte dos interruptores, montados en paralelo
uno con relación al otro y, por otra parte, por lo menos un
juego de conexiones paralelas pilotadas en sus extremidades
por dos mandos de conmutación a combinaciones múltiples, te-
niendo cada jugador a su disposición uno de dichos interrup-
10 tores y uno de dichos mandos.

2.- Juguete perfeccionado simula-
dor de una competición de tiro, un combate o similar, en todo
de acuerdo con la anterior reivindicación, caracterizado por-
15 que sobre el circuito de alimentación de la lámpara de coin-
cidencia están interpuestos en serie dos juegos de conexiones
paralelos sucesivos.

3. Juguete perfeccionado simula-
dor de una competición de tiro, un combate o similar, en todo
de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado
20 porque cada mango de conmutación de un juego de conexiones
paralelas comporta un conmutador rotativo del que el bloque
central está en serie sobre el circuito de alimentación de la
lámpara de coincidencia, y en el que cada bloque periférico
está unido por una de dichas conexiones al bloque periférico
25 del mismo mango de un segundo conmutador rotativo que forma el
mando de conmutación asociada a la precedente.

4.- Juguete perfeccionado simula-
dor de una competición de tiro, un combate o similar, en todo
de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado
30 porque sobre el circuito de alimentación de la lámpara de

197736



1 coincidencia, está dispuesto en derivación, más abajo de los interruptores de tiro, al menos uno de los órganos siguientes "disparador" lámpara de iluminación de color diferente del de la lámpara de coincidencia, llamada lámpara de tiro.

5 5.- Juguete perfeccionado, simulador de una competición de tiro, un combate o similar de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque a la pantalla está asociada un conjunto de proyección que comporta una lámpara de proyección y un soporte móvil de imágenes dadas en la citada pantalla.

10 6.- Juguete perfeccionado simulador de una competición de tiro, un combate o similar, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado en que el soporte de imágenes es un cilindro translúcido rotativo montado bajo el mando de un motor, teniendo la lámpara de proyección dispuesta en el interior de dicho cilindro, y este último estando previsto de una serie de imágenes formando escondite para la luz.

15 7.- Juguete perfeccionado simulador de una competición de tiro, un combate o similar, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado en que el conjunto de proyección está en derivación sobre el circuito de alimentación de la lámpara de coincidencia, más arriba de los interruptores de tiro.

20 8.- Juguete perfeccionado simulador de una competición de tiro, un combate o similar, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque no hay más que una pantalla para los dos jugadores la cual es translúcida.

25 9.- Juguete perfeccionado, simula-

197736



1
5
10
15
20
25
30

dor de una competición de tiro, un combate o similar, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado en que lleva un zócalo, que presenta transversalmente en su zona mediana un medio de encaje, tal y como ranura o saliente, para puesta en lugar amovible de la pantalla, estando está provista a este efecto de un medio de encaje complementario tal y como saliente o ranura.

10.- Juguete perfeccionado, simulador de una competición de tiro, un combate o similar, en todo de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque de una y otra parte de la pantalla el zócalo lleva dos mandos de conmutación, un interruptor de tiro, un alojamiento de proyección y dos emplazamientos libres para colocación de, por ejemplo, figuras, uno de dichos alojamientos de proyección comportando por ejemplo el conjunto de proyección y el otro la lámpara de tiro, la lámpara de coincidencia, una pantalla translúcida llevando por ejemplo un blanco y figuración de horizonte y una segunda lámpara de proyección dispuesta detrás de esta última pantalla.

11.- "JUGUETE PERFECCIONADO SIMULADOR DE UNA COMPETICION DE TIRO, UN COMBATE O SIMILAR".

Según queda sustancialmetne descrito en la presente memoria descriptiva que consta de catorce hojas mecanografiadas por una sola cara acompañada de sus correspondientes dibujos.

197736



Madrid, 55 DIC. 1970

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA PHIZON
P.P.

[Handwritten signature]

1

5

10

15

20

25

30

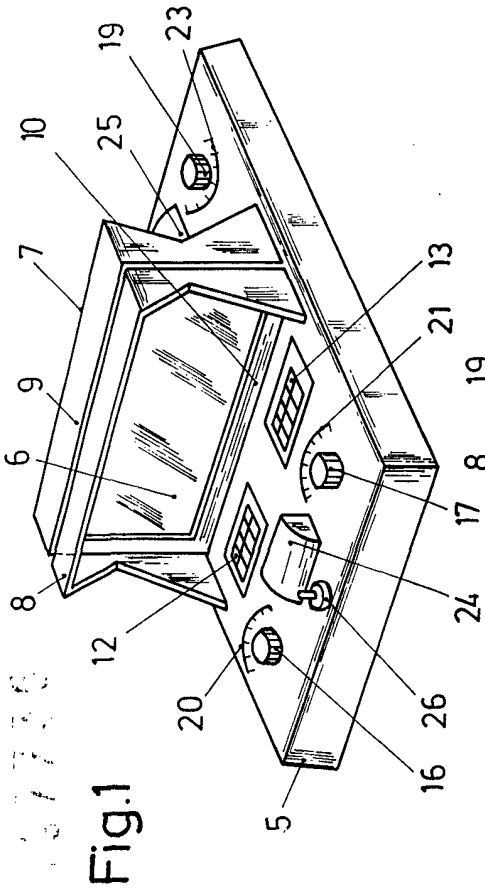


Fig. 1

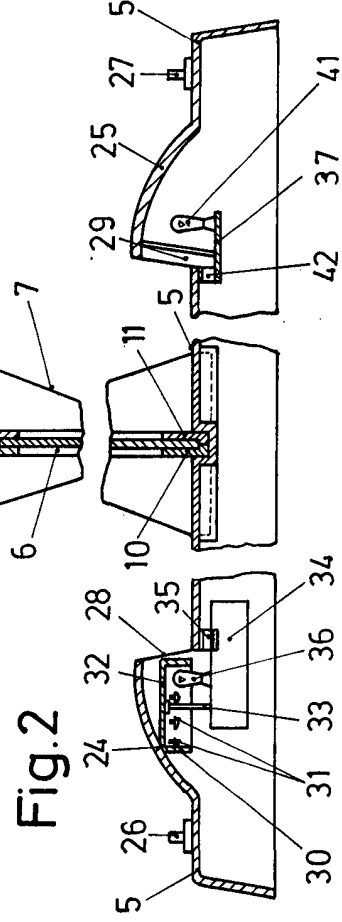


Fig. 2

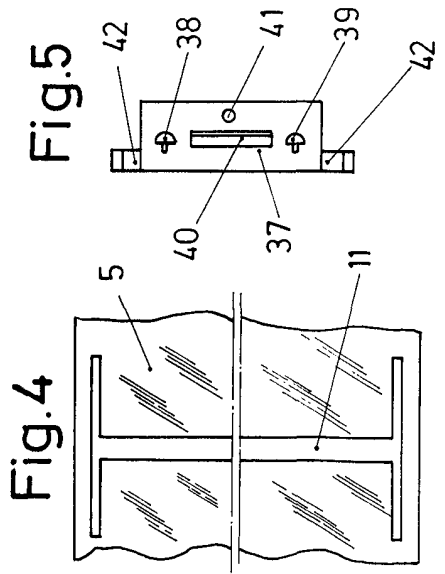


Fig. 3

Fig. 4

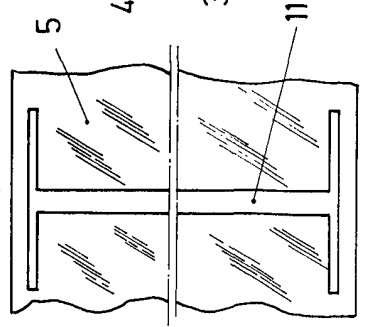


Fig. 5

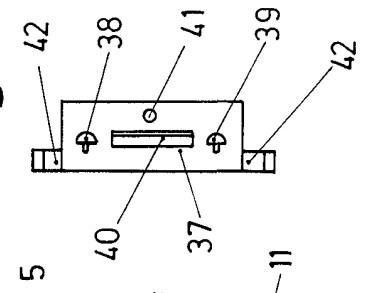
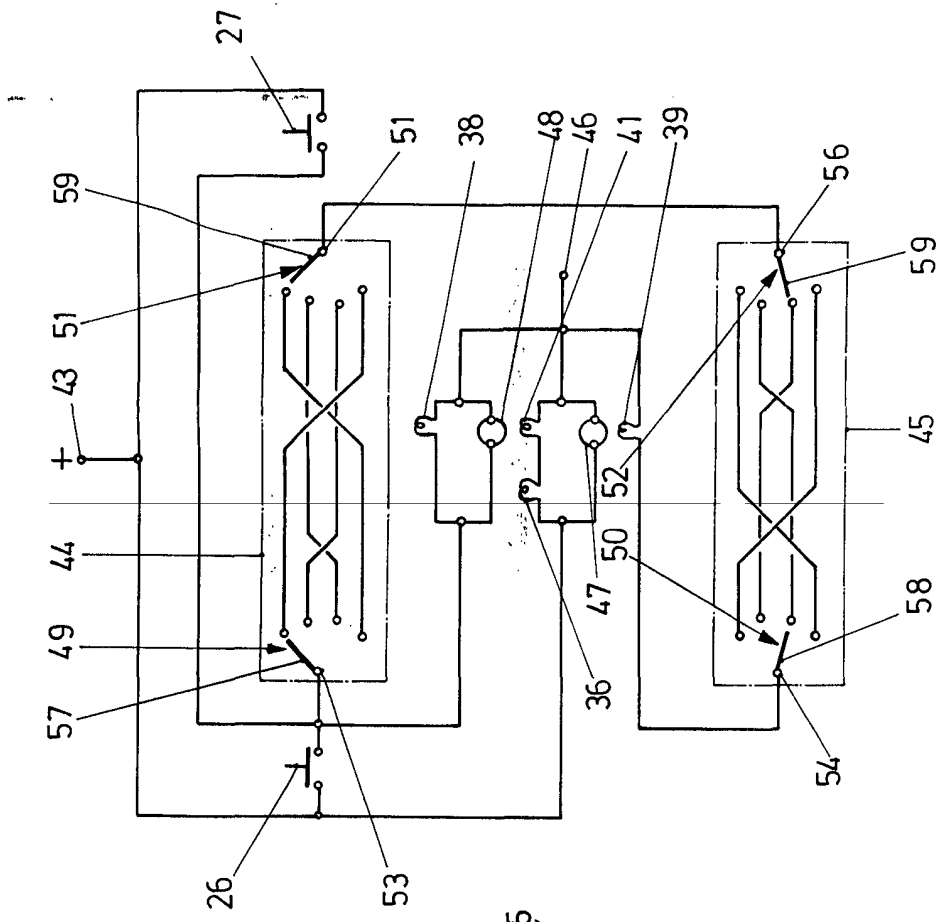


Fig. 6



Escala variable
 Madrid 5011 1970
 El Agente Oficial