

0-8-78

202480



G07C
H05K



23 ABR. 1974

MODELO DE UTILIDAD

Cuyo registro se solicita a favor de DON RICARDO CANTE-
LAR RODRIGUEZ, de nacionalidad española y domiciliado en
VIGO (Pontevedra), o/ Brasil, 18 , por :

"SUPLEMENTO DE APLICACION A MAQUINAS AUTOMATICAS DE -
JUEGO, RECREATIVAS".

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La presente memoria, como su enunciado indica, compren-
de un - suplemento de aplicación a máquinas automáticas de
juego, recreativas- que, por sus características propias
y esenciales, le hacen merecer los privilegios que al efec-
to otorga el vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial -
en la modalidad de referencia de Modelos de Utilidad.

10 La particularidad de esta invención estriba en un cir-
cuito adaptable a toda clase de máquinas recreativas que,
en combinación con el propio juego electrónico de que se -
trate, establece un resultado determinado para rellenar -
quinielas de las utilizadas por el Patronato de Apuestas -
Mútuas Deportivas Benéficas.

Su descriptiva, ilustrada graficamente a título de ejem-



plo no limitativo, es como sigue:

15

Consiste en un circuito impreso eléctrico primordialmente a base de cuarenta salidas y un reparto para indicar cuatro resultados (6), provisto de una base común (8) y cuatro puentes (1,2,3,4) montados sobre una pieza de material aislante (9), cuya pieza es actuada por un conmutador rotativo de tantas posiciones como salidas comprende; en el supuesto que se precise obtener dos resultados, el circuito es susceptible de anular los puentes pares o nones y establecer las conexiones con un reparto de veinte salidas.

20

25

Para indicar el resultado obtenido, los respectivos signos comprenden cada uno de ellos, una lamparita que es actuada automáticamente según donde quede el puente consiguiente al cerrarse el contacto (7) al final de la partida.

30

FUNCIONAMIENTO.- Suplemento que se puede adaptar a cualquier máquina recreativa, que tenga un principio y un final de partida; este suplemento indica al final de la partida los resultados de una quiniela; en el recuadro 6 se indica la quiniela como aparece en la parte exterior de la máquina; en el recuadro 5 se indica un modelo de conexiones y se ha elegido un circuito impreso con cuarenta salidas y un reparto para indicar cuatro resultados, lleva una base común 8 y cuatro puentes 1,2,3,4, montados en una pieza de material aislante 9, esta pieza, se mueve por medio de un conmutador rotativo. Este conmutador, no se detalla, ni como funciona, puesto que se puede usar cualquiera de los que hay en el mercado, en este caso tendría que ser de cuarenta posiciones, como salidas tiene el circuito impreso. Para indicar dos resultados, basta anular los puentes 1 y 3 ó 2 y 4 y hacer las conexiones con un reparto de veinte, como en este caso de hizo de diez; si se usan conmutadores de más o menos posiciones o mas o menos puentes, tiene que tenerse en cuenta el grupo de salidas para cada resultado y los puentes estén en simetría; para indicar 1, X ó 2 lleva tres lamparitas cada resultado, como indica el dibujo (A) y se enciende una, según donde esté el puente al cerrarse el contacto 7 al final de la -

35

40

45

50



partida, que puede ser el mismo que tenga la máquina u -
 otro que se ponga en paralelo; para indicar los catorce
 se ponen más conmutadores conectando su base común 8 al
 55 terminal 10, los conmutadores se conectan a gusto del -
 diseñador y con arreglo al juego de la máquina.

Descrita suficientemente la naturaleza de la invención,
 es obvio señalar que la misma podrá llevarse a cabo en los
 materiales, dimensiones, formatos y medios que más intere-
 60 sen, puesto que con ello no se varía la esencialidad expu-
 esta y a tal fin se solicita su exclusividad por término
 de VEINTE AÑOS, mediante la siguiente NOTA de :

REIVINDICACIONES.

1ª.- "SUPLEMENTO DE APLICACIÓN A MAQUINAS AUTOMATICAS
 65 DE JUEGO; RECREATIVAS" que se caracteriza por un circuito
 impreso eléctrico primordialmente a base de cuarenta sali-
 das y un reparto para indicar cuatro resultados, provisto
 de una base común y cuatro puentes montados sobre una pie-
 za de material aislante, cuya pieza es actuada por un con-
 70 mutador rotativo de tantas posiciones como salidas compren-
 de el circuito; en el supuesto que se precise obtener dos
 resultados, el circuito es susceptible de anular dos puen-
 tes, los opuestos entre sí, y establecer las conexiones con
 un reparto de veinte salidas.

2ª.- "SUPLEMENTO DE APLICACION A MAQUINAS AUTOMATICAS
 75 DE JUEGO; RECREATIVAS" conforme anterior reivindicación que
 se caracteriza porque para indicar el resultado obtenido,
 los respectivos signos comprenden cada uno de ellos, una
 lamparita que es actuada automaticamente según donde quede
 80 el puente consiguiente al cerrarse el contacto al final -
 de partida.

3ª.- "SUPLEMENTO DE APLICACION A MAQUINAS AUTOMATICAS
 DE JUEGO; RECREATIVAS."

Según se desprende y reivindica en la presente Memoria,
 que consta de TRES HOJAS, escritas a máquina por una sola
 cara, acompañada de los dibujos reglamentarios.

Madrid, 23 ABR. 1974

Manuel Facorro Queimadelos
 P. P.

Fdo: Alejandro Martínez Delso

