

204032



1975

Int. Cl.:

G07F

204032

M O D E L O   D E   U T I L I D A D

a favor de:

D. ANSELMO MATEOS JIMENEZ, residente en Madrid, Lechuga\*5, por:  
"UN JUEGO RECREATIVO ACCIONADO POR MONEDA O FICHA"

-----  
Memoria descriptiva

En esta memoria va a ser descrito un juego recreativo de funcionamiento electrónico y tipo de los que son accionados mediante la introducción de una moneda o ficha, que constituye una completa novedad industrial y es merecedor por ello del privilegio de explotación industrial en exclusiva que para el mismo se solicita a tenor de lo preceptuado en la vigente Ley que regula la Propiedad Industrial y al amparo del derecho que en el artículo 171 de dicha Ley se reconoce.



204032

10 El citado juego comprende fundamentalmente un tablero  
sobre el cual se dibuja y conforma una bolera con sus pistas co  
rrespondientes y se rige más o menos por las reglas tradiciona\_  
les de dicho juego, estableciendo puntuaciones convencionales,  
siendo la finalidad la de conseguir el supuesto derribo del ma\_  
yor número de bolos por cada jugador, estando dichos bolos repre\_  
15 sentados luminosamente al fondo de la pista y utilizándose para  
ello una señal electrónica cuyo recorrido es susceptible de ser  
modificado para que la habilidad del jugador pueda conducirla  
hasta producir el impacto sobre los bolos en las mejores condi\_  
ciones.

20 La descripción, para facilitar su comprensión es ilus\_  
trada con una hoja de dibujos en la que se ha representado un  
ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo  
alguno, sino simplemente ilustrativo y que estará sujeto por tan\_  
to a variaciones de detalle en todo aquello que no altere de un  
modo fundamental su propia finalidad característica.

En el plano:

La única figura muestra una vista en perspectiva fron\_  
tal del juego objeto de esta solicitud de inscripción.

De acuerdo con lo representado y con las referencias  
establecidas en los dibujos para designar las distintas partes  
que lo componen, el aparato en cuestión está formado por una car\_  
casa de cobertura -1-, que es de forma sensiblemente paralelepi\_  
pédica rectangular, cerrada por su parte superior mediante un  
plano -2-, que mantiene una ligera inclinación rampante, donde  
35 se enclava el tablero de juego.

2040 (2)



La pared frontal de la carcasa se prolonga en altura en un marco rectangular -3-, a modo de pantalla, donde aparecen los respectivos marcadores luminosos -11-, en los que se reflejan los tanteos parciales y definitivos obtenidos, así como un recuadro rectangular -12- sobre el que aparecen en sucesiva iluminación las siluetas de distintas figuras representando jugadores que adoptan posiciones diferentes, todas ellas relacionadas con diversas fases de las jugadas.

Sobre la pared frontal de la carcasa -1- se ha dispuesto una puerta practicable -4-, que posibilita el acceso al interior, la cual comprende los naturales medios de cierre y otros para introducción y eventual salida de la moneda o ficha que ha de poner en funcionamiento el aparato.

Sobre el tablero de juego -2- se perfilan una diversidad de pistas -5-, hasta un número de siete, colocadas una junto a la otra, estableciendo en el punto de entrada o iniciación de cada una más próximo a la banda frontal del tablero, un signo convencional o número -7- que las identifica.

Al fondo de estas pistas, o sea en la parte más próxima a la arista posterior del tablero, situados sobre ellas, se distinguen por iluminación diez bolos -6-, ordenados al tresbolillo, en la forma usual en que lo están en las boleras.

En la arista delantera del tablero y sobre un perfil angular -8-, se agrupan dos juegos de teclas -9-, -10-, uno a cada lado, estando el primero formado por un número de teclas igual al de pistas delimitadas en el tablero, correspondiendo cada tecla a una de las pistas en juego y teniendo por objeto que se ge

204032



65

nere a su pulsación la señal electrónica que avanza por la pista correspondiente para impactar contra los respectivos bolos produciendo su supuesto derribo y obteniendo en consecuencia la puntuación adjudicada al número de bolos derribado.

70

El segundo juego de teclas -10- permite modificar en su recorrido la trayectoria de la señal electrónica, rectificando su dirección para obtener un mejor impacto, estando sincronizado su funcionamiento con el paso de las siluetas que desfilan por el recuadro -12- a fin de advertir al jugador, de acuerdo con la posición de dichas siluetas, cual es el momento adecuado de efectuar la pulsación.

75

Descrito ya con todo detalle el objeto de esta solicitud, sólo resta añadir que en su realización podrán ser introducidas todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia que se utilice en la fabricación, y en general cuantas tengan un caracter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

80

R E I V I N D I C A C I O N E S  
=====

85

1).- Un juego recreativo accionado por moneda o ficha, caracterizado por estar organizado sobre un mueble de conformación sensiblemente paralelepípedica rectangular, en cuya parte superior se dispone el tablero de juego en ligera inclinación rampante hacia la parte delantera, estando provisto dicho mueble en su cara frontal y sobre una puerta de acceso al interior, de las correspondientes ranuras para introducción y eventual sali

204032



90

da de la moneda o ficha que ha de poner en juego el aparato, prolongándose por su pared posterior en una pantalla de proyección vertical al tablero, en la que se acondicionan sendos marcadores luminosos y se delimita un pequeño recuadro rectangular sobre el que aparecen en sucesiva iluminación las siluetas de distintas figuras que representan jugadores, cada uno de los cuales adopta una posición diferente, aun cuando todas estén relacionadas con diversas fases del juego.

95

100

2).- Un juego recreativo accionado por moneda o ficha, de conformidad con la reivindicación 1ª, caracterizado porque sobre el tablero de juego se configuran siete pistas rectas, colocadas una junto a la otra y cuyo sentido direccional es de la pared posterior hacia la delantera, estableciéndose en el punto inicial o de entrada de cada una, es decir el más próximo a la arista frontal, un signo convencional o número que las identifique y distinguiéndose en su fondo, o sea en la parte más próxima a la arista posterior del tablero, diez bolos, ordenados al tresbolillo, en la forma usual en que lo están en las pistas donde se practica este deporte.

105

110

115

3).- Un juego recreativo accionado por moneda o ficha, de conformidad con las reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque la arista delantera del tablero comporta un perfil angular, sobre el que respectivamente se acoplan dos juegos de teclas, situados uno a cada lado, estando formado el primero de ellos por un número de teclas igual al de pistas en juego, ya que corresponde una tecla a cada pista, determinándose con su pulsación la aparición de una señal electrónica

204032



1 1975

que avanza por la pista correspondiente hasta impactar con los bolos alineados en su fondo, produciendo su supuesto de rribo.

120

4).- Un juego recreativo accionado por moneda o fi cha, de conformidad con las reivindicaciones 1ª a 3ª, caracte\_rizado porque el segundo juego de teclas permite modificar la trayectoria de la señal electrónica generada, con el fin de conseguir un mejor impacto, estando sincronizado con el paso de las siluetas de jugadores por el correspondiente re\_cuadro en la pantalla para indicar cuando es el momento ópti mo para proceder a la pulsación de acuerdo con la posición adoptada en dicho momento por el jugador silueteado.

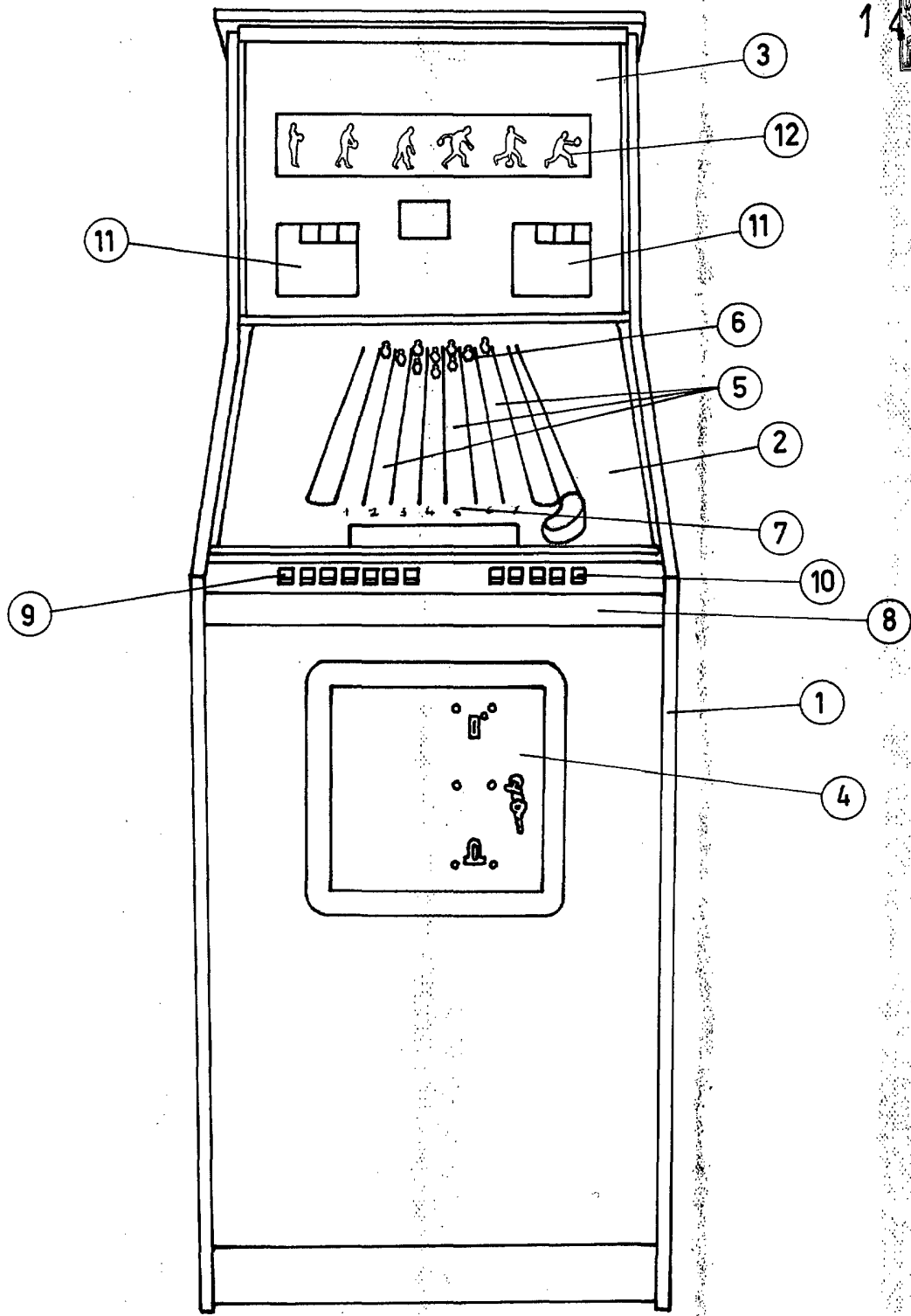
125

5).- "UN JUEGO RECREATIVO ACCIONADO POR MONEDA O FICHA".

130

Esta memoria consta de seis hojas foliadas y meca\_nografiadas por un solo lado de sus caras.

Madrid, 19 de Junio, de 1974.



ESCALA VARIABLE  
MADRID-19-JUNIO-1974