



220162

220162

MEMORIA DESCRIPTIVA  
"="="="="="="=" "="="="="="="="="="="="="="="

Correspondiente a una Patente de Introducción por diez años, para todo el territorio español, colonias y protectorados, por: SISTEMA FOTOELECTRONICO APLICABLE A JUEGOS DE HABILIDAD, a favor de Don. MARCOS SIBONI BENCHETRIT y Don. JOSÉ GALILEA ALVAREZ, el primero de nacionalidad norteamericana y el segundo de nacionalidad española, ambos domiciliados en M A D R I D, Augusto Figueroa, 43 y Sagunto, 12, respectivamente.

"="="="="="="="="="="="="="

El sistema electrónico que describe la presente Patente de Introducción, se aplica a juegos de tiro al blanco de salón, cuya ornamentación o motivo del juego puede variar, refiriéndose el ejemplo que se describe en ésta memoria a un submarino con movimientos simulados propios del mismo.



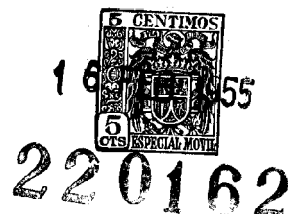
220162

10 La introducción de una ficha ó moneda en la ranura del contador pone en marcha un pequeño motor con sus correspondientes juegos de transmisión destinados a crear los movimientos de inmersión, salida a la superficie del mar y desaparición bajo ésta del submarino que actúa como blanco.

15 La silueta de la nave está provista de tres blancos. Durante el intervalo de tiempo en que el submarino aparece a la vista del jugador, éste puede disparar el rayo luminoso apuntando a cada una de las tres escotillas del submarino. Si ha hecho blanco, la excitación de la célula fotoeléctrica cierra el circuito del registro de puntos (un primer relé contador) y el jugador se apunta 100. Diez tiros acertados proporcionan  
20 al jugador 1000 puntos iluminándose entonces la lectura correspondiente en la pantalla vertical por el cierre de un segundo relé contador. También puede obtenerse éste mismo número de puntos si rápidamente se hace blanco en las tres escotillas del submarino antes de que  
25 éste se sumerja.

Hasta doscientos cincuenta disparos puede efectuar el jugador dependiendo el número de puntos obtenidos del número de blancos hechos y de las veces  
30 que ha hecho blanco en las tres escotillas de la nave en el intervalo de una aparición de ésta ante su vista.

En la Fig. 1ª del plano adjunto se ha representado de una forma esquemática el conjunto de la máquina con sus diferentes mecanismos y dispositivos y en la Fig.  
35 2ª el esquema electrónico que hace funcionar el juego.



La pistola -1- lanza un destello luminoso cuando el jugador aprieta el disparador, que de coincidir con alguna de las tres células fotoeléctricas dispuestas en la figura del submarino -2-, es reflejado el acier-  
40 to en la pantalla.

La parte exterior del mueble representa la superficie del mar y la vertical el horizonte, sobre cuyos planos aparece y desaparece el submarino dando impresión de realidad. El movimiento automático del submarino es  
45 producido por una serie de excéntricas que le hacen avanzar, sumergirse y emerger en distintos puntos de la pantalla, obligando al jugador a cambiar constantemente de posición la pistola.

Cuando alguna de las células se excita por incidir sobre ella el rayo luminoso que lanza la pistola, varía la polarización del Thiratrón  $V_3$  -3-, haciendo funcionar el relé de mando  $R_V$  -4-, que es quien acciona el contador de blancos.

La válvula  $V_2$  del esquema de la Fig. 2ª, tiene  
55 por misión la de amplificar las débiles corrientes producidas en la fotocélula para llevarlas al valor necesario para la activación del Thiratrón.

El disparador del arma hace funcionar la fuente de alimentación eléctrica -5- para el circuito de la  
60 máquina.

Descrito suficientemente el objeto de ésta patente de introducción, se hace constar que cualquier modificación que se introduzca en la esencialidad del sistema descrito, se considerará como propia de ésta  
65 patente, ya que el motivo del juego o la disposición



de los distintos elementos puede ser variado.

N O T A

Se declaran de novedad en España las siguientes

REIVINDICACIONES  
" = " = " = " = " = " = " = " = " = " = " = " = " = "

70

1ª.- Sistema fotoelectrónico aplicable a juegos de habilidad, que se caracteriza por disponer un blanco movido automáticamente en distintas direcciones por una serie de excéntricas, cuyo blanco móvil va provisto de tres fotocélulas, que según se exciten en cada momento de visibilidad las tres correlativamente o sólo una o dos, hacen funcionar unos relés que contabilizan los blancos conseguidos, premiando el acierto triple.

75

2ª.- Sistema fotoelectrónico aplicable a juegos de habilidad, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque exteriormente del aparato se dispone un arma que lanza destellos luminosos al apretar el disparador, alimentando al mismo tiempo el sistema electrónico y del circuito eléctrico.

80

3ª.- Sistema fotoelectrónico aplicable a juegos de habilidad, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque el rayo luminoso lanzado por el arma al coincidir con alguna de las células

85



220162

90 del blanco móvil y excitarla, hace variar la polarización de un Thiratrón que hace funcionar el relé de mando que es quien acciona el contador de aciertos. La débil corriente producida en la célula fotoeléctrica, es amplificada por una válvula para llevarla al valor necesario para la activación del Thiratrón.

95 4ª.- SISTEMA FOTOELECTRÓNICO APLICABLE A JUEGOS DE HABILIDAD.

100 Todo ello según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de cinco hojas escritas a máquina, por una sola de sus caras y se ilustra con el plano reglamentario que a la misma se acompaña.

Madrid, 16 de Febrero de 1955.-

RAFAEL DE MORALES

P. F.



16

FIG. 1

220162

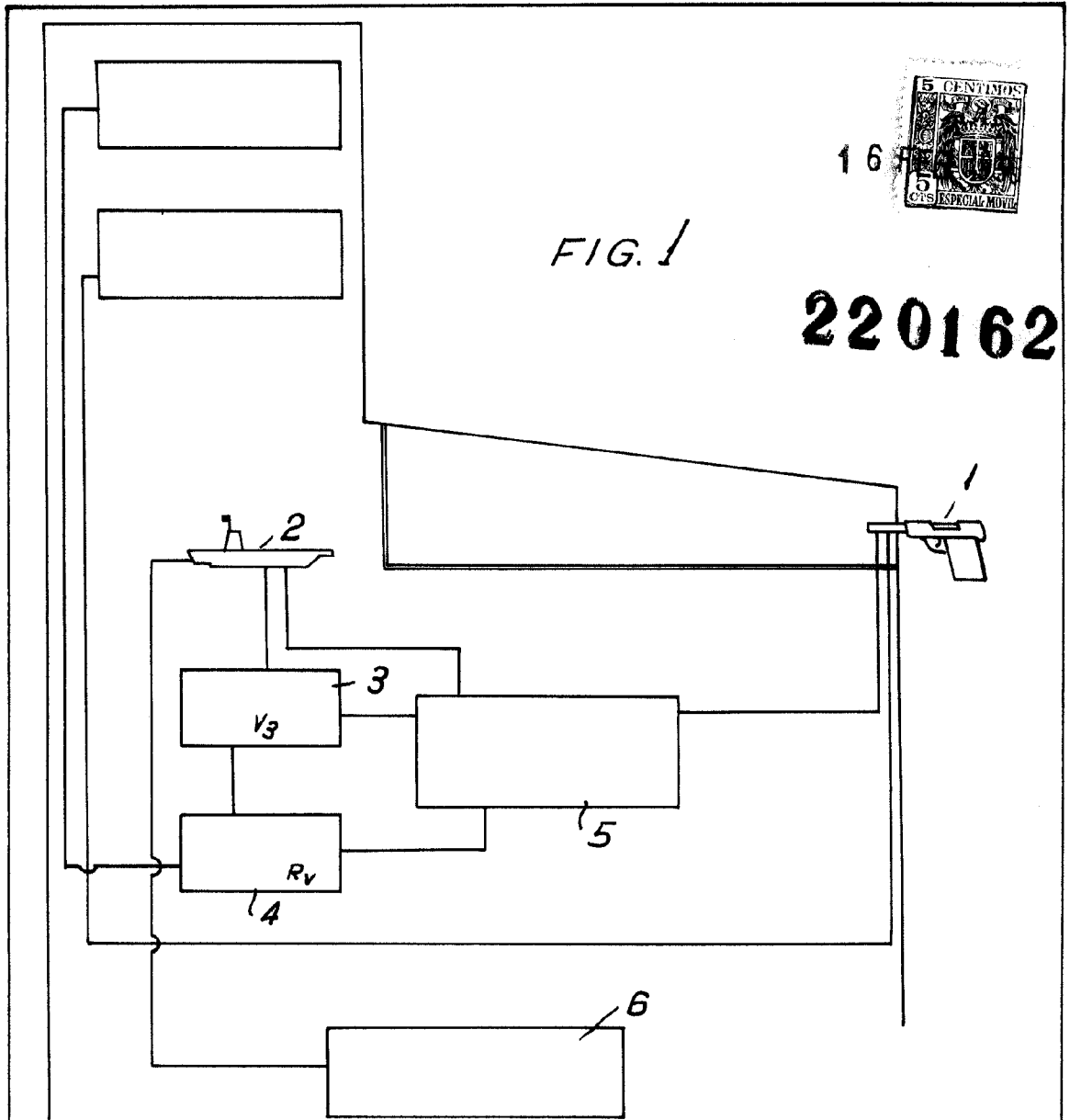
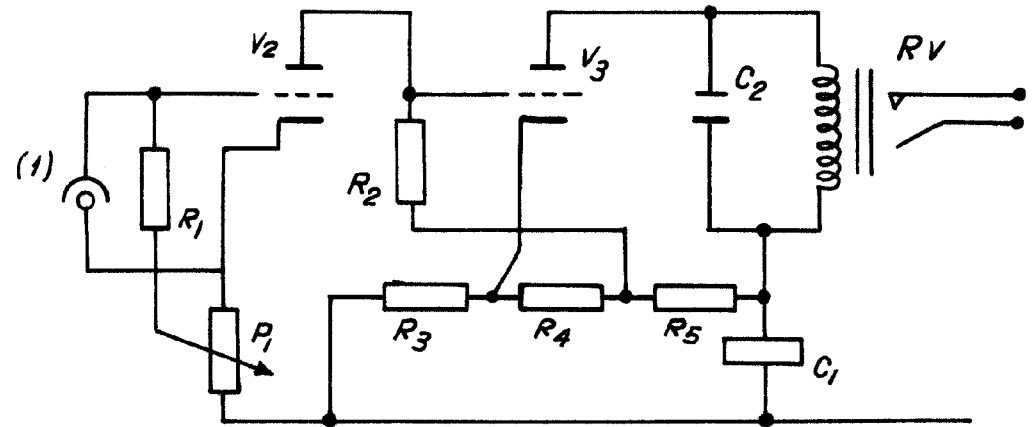


FIG. 2



Escala variable

Madrid 20 Febrero de 1955

MARQUE DE MORAIN