

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA  
Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

10. ES 11. 12. 13. Y  
NUMERO: 243041  
FECHA DE PRESENTACION: 3 Mayo 1979.

**MODELO DE UTILIDAD** Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la memoria adjunta.

20. PRIORIDADES: 21. NUMERO	22. FECHA	23. PAIS
<b>CADUCADO</b>		
24. FECHA DE PUBLICIDAD	25. CLASIFICACION INTERNACIONAL #63F 9/00, G07F 17/32	
26. TITULO DE LA INVENCIÓN MAYOR JUEGO DE SAJON CON VIENTOS IMPREDECIBLES Y PROTECCION GILSONICABLE, etc.		
27. SOLICITANTE (ES) Dn. Gonzalo CASITA DE LA...		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE Sabadell (Barcelona) Sabadell 24. 31.		
28. INVENTOR (ES) El propio solicitante.		
29. TITULAR (ES) El propio solicitante.		
30. REPRESENTANTE Dn. Pascual PERAZO DE ALBA.		



## MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUEGO DE SALÓN CON VIDEO INCORPORADO Y PROGRAMA SELECCIONABLE", a favor de Don Santiago Laguna Llop, de nacionalidad española, residente en Sarrianyola (Barcelona), calle Zurbano, nº 36. - - - - -

---

## MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad hace referencia a un juego de salón provisto de un dispositivo de video incorporado y de programador seleccionable para las diferentes variantes de juego a escoger por el usuario y cuyas características esenciales quedan descritas a continuación.

Presenta el juego de salón objeto del presente modelo de utilidad, una serie de ventajas y novedades sobre aparatos conocidos en la actualidad, lo cual redundará en la posibilidad de presentar un aparato funcional, de fácil manejo y de económica realización.

Con el fin de describir detalladamente los elemen

tos que componen el juego de salón objeto del presente modelo de utilidad, se acompaña a esta descripción una hoja gráfica en la que a modo de ejemplo no limitativo, se ha dibujado una realización práctica del citado juego.

En dicha lámina, la Fig. 1, dibuja una vista esquemática en perspectiva del aparato, convenientemente seccionada para poder apreciar la disposición de los elementos que componen el juego de salón objeto del presente modelo de utilidad.

Seguendo los diseños, se observa que el citado juego de salón con video incorporado y programa seleccionable está formado por un cuerpo prismático -2-, de base cuadrangular, practicable por su parte posterior.

La cara frontal del cuerpo presenta su mitad superior -3-, sensiblemente inclinada hacia atrás, con una ventana con cristal protector -4-, tras el cual queda dispuesta la pantalla de video -5-, frontis del tubo de rayos catódicos -6- el cual queda dispuesto en la parte superior del interior del cuerpo -2-.

Bajo el cristal protector -4-, queda dispuesto el frontis -7-, en el que está situado el panel de mandos -8- del juego y en la parte inferior queda situado el altavoz de sonidos -9- y el dispositivo receptor y selector de fichas o similares -10-, las cuales pasarán al receptáculo inferior -11-.

En el interior del cuerpo -2-, se encuentra situada la fuente de alimentación -11-, del tubo de rayos catódicos -6-, estando ambos elementos debidamente conectados entre sí y con el bloque de fusibles de entrada

da y maniobra -12-.

Asimismo se encuentra situado en el interior del cuerpo -2- del aparato, la placa electrónica -13-, provista de circuitos impresos que permiten las diferentes maniobras que corresponderán a los juegos que ofrecerá el aparato y que podrán seleccionarse a discreción por el jugador.

5

Así dispuestos los distintos elementos que componen el aparato, éste se pondrá en funcionamiento merced a la introducción de una o varias fichas a través del selector -10-.

10

En ese instante, por la pantalla de video -5- y de forma alternativa y correlativa, irán apareciendo las imágenes de los diferentes juegos que el aparato ofrece, hasta el momento en que sea oprimido el pulsador -15-, cuando sea un solo jugador, o el pulsador -16-, si son dos los jugadores en acción al unísono. Al oprimir cualquiera de estos dos pulsadores queda fijado y seleccionado el juego que en aquel momento esté en pantalla.

15

20

Una vez seleccionado el juego, se procederá al curso del mismo mediante el botón -17- del potenciómetro de control lineal de la pala que aparece en la pantalla del video y actuando con ella sobre la bola que, de forma sucesiva, es puesta en pantalla oprimiendo el pulsador -18-.

25

Este pulsador -18-, junto con el botón -17- del potenciómetro y los pulsadores de inicio de jugada -15- y -16-, están situados en el panel de mandos -8-. Sobre los pulsadores -15- y -16-, están situa-

30

das ondas lúceas señalizadoras -19-, de la situación y capacidad de juego según sea uno o dos los jugadores en acción en ese instante.

5 El programa de los diferentes juegos, así como la aparición de pale y bolas, es ofrecido sobre la pantalla de video -5-, por la acción de la placa electrónica -13-, conectada adecuadamente tanto a los elementos del panel de mandos -8- y al tubo de rayos catódicos -6-.

10 Finalmente, resta indicar que la duración del juego dependerá de la cantidad de bolas, determinadas de antemano y utilizables a partir de la introducción de la ficha o fichas.

15 Describe suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevada a la práctica podrán variar las formas, dimensiones, proporción y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

REIVINDICACIONES

1.- Un juego de salón con video incorporado y programa seleccionable, caracterizado por estar constituido por un cuerpo prismático de base cuadrangular, practicable por su dorso, mientras que su cara frontal presenta la mitad superior ligeramente inclinada hacia atrás, formando una ventana acristalada tras la cual queda dispuesta una pantalla de video y bajo la ventana acristalada un plafón con el panel de mandos de accionamiento y control del aparato, mientras que en la parte inferior queda dispuesto el altavoz de sonidos y el selector para introducción de las fichas que provocarán el inicio del juego, fichas que se depositarán en un receptáculo situado en el interior del aparato.

2.- El propio juego de salón, según la anterior reivindicación, caracterizado porque la pantalla de video, que es parte de un tubo de rayos catódicos, está conectada además de a una fuente de alimentación, a una placa electrónica de circuitos impresos, la cual placa permitirá aparecer en la pantalla, de forma alternativa y sucesiva, las imágenes de los diferentes juegos que ofrece el aparato, así como la imagen de la pala y de las bolas con las que el juego podrá efectuarse.

3.- El propio juego de salón, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en el panel de mandos posee dos pulsadores seleccionadores, a usar según sean dos o uno los jugadores que deseen actuar al unísono, los cuales al ser pulsados provocarán la selección y fijación del juego cuya imagen aparezca

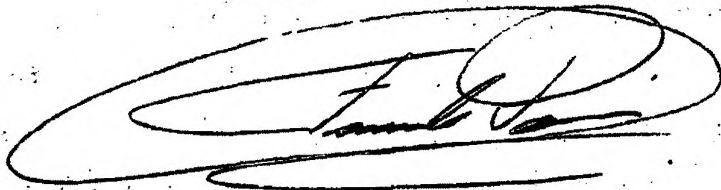
en desinstalado en la pantalla de video, quedando la placa electrónica en posición de uso del programa seleccionado, existiendo sendas luces de señalización de la situación y capacidad del juego.

5           4º.- El propio juego de salón, según las precedentes reivindicaciones, caracterizado porque sobre el panel de mandos también hay un pulsador, el cual al ser oprimido después de los seleccionadores provocará la salida de bolas a juego; poseyendo también un  
10           botón accionador de un potenciómetro de control lineal de la paia que aparece en la pantalla del video y actuando con ella sobre la bola que, de forma sucesiva, es puesta en pantalla oprimiendo el pulsador, estando todos estos pulsadores y el potenciómetro debidamente conectados a la placa electrónica, así como  
15           el altavos de sonido.

**5º.- UN JUEGO DE SALON CON VIDEO INCORPORADO Y PROGRAMA SELECCIONABLE.**

La presente memoria descriptiva consta de seis hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y otra de dibujos que la ilustran.

Madrid,       de Abril de 1979.

A large, stylized handwritten signature in black ink, enclosed within a large, irregular oval shape. The signature is cursive and appears to be the name of the inventor or representative.

3 8 1979

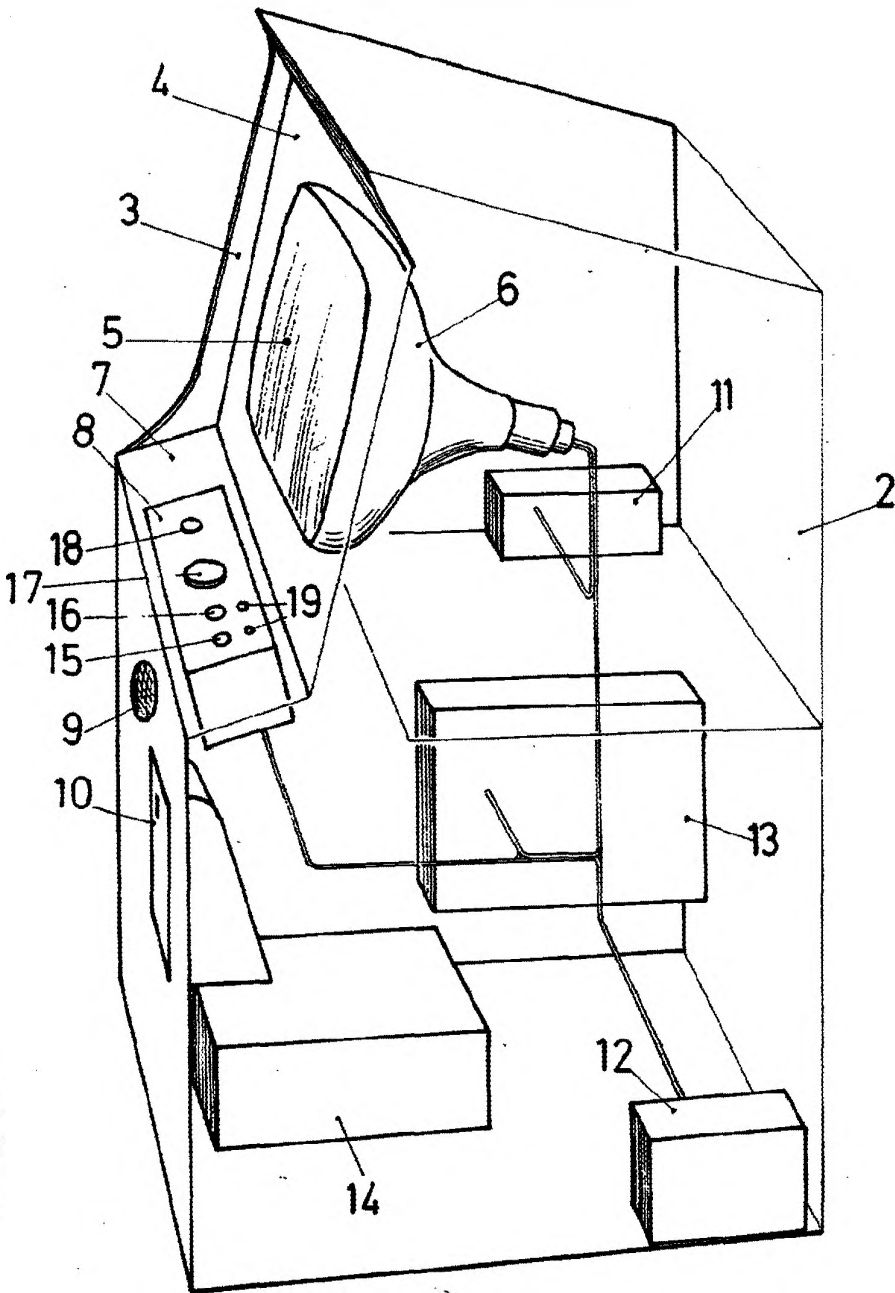


FIG.1

p.a. Fernando Peraire

Escala variable