



ESPAÑA

⑩ ES	⑪ NUMERO	⑩ Y
	21	
	⑫ FECHA DE PRESENTACION	
	22	18 Marzo 1980

16 NOV. 1980

MODELO DE UTILIDAD

C.411/C

⑬ PRIORIDADES	⑭ FECHA	⑮ PAIS
⑰ NUMERO		

⑯ FECHA DE PUBLICIDAD	⑰ CLASIFICACION INTERNACIONAL
	H01H 3/14; H03F 9/00

⑱ TITULO DE LA INVENCIÓN

"MANDO PARA EL ACCIONAMIENTO DE INTERRUPTORES EN EL CIRCUITO ELECTRONICO DE MAQUINAS RECREATIVAS DE VIDEO".-

⑲ SOLICITANTE (S)

ELECTRO GAME, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Viladecans.(Barcelona) Avda. Generalitat nº 71

⑳ INVENTOR (ES)

La solicitante

㉑ TITULAR (ES)

La solicitante

㉒ REPRESENTANTE

D. Arturo CANELA BRESKO

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un mando para el accionamiento de interruptores en el circuito electrónico de máquinas recreativas de video.

- 5.- El nuevo mando tiene la ventaja sobre los mandos conocidos en que es extraordinariamente simple en cuanto a su organización constructiva. Prácticamente carece de averías, ya que inclusive los medios de retorno de la palanca a la posición inicial de partida, una vez se ha desplazado por el jugador, se realiza por unas láminas elásticas, metálicas, que cuando así conviene actúan de láminas contactoras al disponer en sus extremos sendos "plots" de contacto.

10.- El mando además es muy sensible ya que el mismo pivota sobre un punto de giro, y de esta manera rápidamente recupera las posiciones máximas opuestas y las intermedias.

- 15.- Para una correcta interpretación se describe, a continuación, un caso de realización práctica, a título de ejemplo, no limitativo, del nuevo mando, acompañándose de una hoja de dibujos en la que:

- 20.- En la figura 1 se representa en perspectiva y en línea las piezas formativas del nuevo mando. En la figura 2 una vista frontal trasera del propio mando. En la figura 3 una vista delantera, en perspectiva, de parte del frontal delantero

y en las figuras 4 y 5 sendos detalles de posiciones opuestas una de otra. de las láminas - contactoras ballestas y mando de los dos microrruptores situados en la parte trasera y a uno y otro lado de las láminas ballestas y el saliente separador de aquéllas del mando.

5.-

Consiste la invención en un soporte-caja<sup>(1)</sup> con medios adecuados de fijación dentro de la cual se encuentran, al aire, un eje (2) que pivota sobre su eje por sus extremos en sendos apoyos (3) ensartados en los orificios (4) de dos paredes opuestas (5 y 1) determinativas de la caja, al ser accionado desde el exterior de la máquina con la mano del jugador a través de una palanca recta (6) unida perpendicularmente al eje (2), que su punta interna (7) lo atraviesa y se afianza al mismo por sendas tuercas de apriete (8), teniendo solidario el eje interno, pivotante (2), un apéndice perpendicular (9) que emerge al exterior de la caja (1) por una ventana (10) practicada a su altura en la pared (11) dispuestas a la (1) de introducción de la palanca (6), cual apéndice perpendicular (9) queda alojado entre dos láminas-fleje metálicas (11), formada cada una de ellas por una multiplicidad de láminas más delgadas yuxtapuestas y sólo reunidas por su extremo opuesto que están dispuestas apretadas entre dos cortas placas (12) de apriete externas y otra central separadora de cada grupo, <sup>(13)</sup> cuales placas están reunidas por tornillos traveseros (14) y ros-

10.-

15.-

20.-

- caños a sus correspondientes tuercas (15), habiendo al lado externo de cada grupo de láminas metálicas (11) y cerca de sus extremos libres un interruptor (16) de palanca (17) y rodillo giratorio (18) en su extremo que al pivotar sobre sí mismo el eje interno (2) del cajeadado, mandado por el jugador, su apéndice perpendicular (9) se mueve a derecha e izquierda y con ello venciendo respectivamente la palanca (17) del interruptor derecho (16) o el de la izquierda y simultáneamente liberando la del opuesto y conexionando así alternativamente a través de los interruptores, los circuitos gobernados por aquéllos dentro del circuito general de la máquina y al dejar de accionar el mando (18) las propias láminas elásticas (11) vuelven al apéndice (9) del eje (2) al punto intermedio, sin accionar ninguno de los dos interruptores (16).
- 5.-
- 10.-
- 15.-           A la pared externa (1) del cajeadado por donde emerge al exterior el vástago (6) de articulación del eje interno (2) portador del apéndice (9), se le otorga un cajetín (19) que en su pared saliente hay practicado un orificio coliso (20) en el punto coaxil al orificio (21) de la palanca de accionamiento (6) que lo atraviesa a fin de soportar aquélla y que pueda ser inclinada a derecha e izquierda por el jugador cuando éste acciona la manija (18) desde el exterior y limite además el cajetín la amplitud de movimientos laterales de la palanca.
- 20.-

Cuando así convenga, las láminas elásticas metálicas (11) serán de elasticidad diferente entre sí, y llevarán en sus extremos "plots" de contacto (no representados) a fin de que independientemente de las operaciones antes descritas puedan separarse por sus extremos y contactar con otras del grupo y realizar así otros mandos adicionales cuando son liberadas del apriete, por empuje lateral, del apéndice (9) al dirigirse éste, en el momento del accionamiento de la palanca de mando (6), hacia el interruptor (16) del lado contrario.

10.- Se sobreentiende que en el presente caso serán variables cuantos detalles de construcción y acabado no alteren, cambien o modifiquen la esencialidad de la invención.

Habiéndose descrito ampliamente el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

## 1ª.- MANDO PARA EL ACCIONAMIENTO DE INTERRUPTORES

EN EL CIRCUITO ELECTRONICO DE MAQUINAS RECREATIVAS DE VIDEO, caracterizado por el hecho de que está constituido por un soporte-caja con medios adecuados de fijación dentro de la cual

- 5.- se encuentran, al aire, un eje que pivota sobre su eje por sus extremos en sendos apoyos ensartados en los orificios de dos paredes opuestas determinativas de la caja, al ser accionado desde el exterior de la máquina con la mano del jugador a través de una palanca recta unida perpendicularmente al
- 10.- eje, que su punta interna lo atraviesa y se afianza al mismo por sendas tuercas de apriete, teniendo solidario el eje interno, pivotante, un apéndice perpendicular que emerge al exterior de la caja por una ventana practicada a su altura en la pared opuesta a la de introducción de la palanca, cual
- 15.- apéndice perpendicular queda alojado entre dos láminas - fleje metálicas, formada cada una de ellas por una multiplicidad de láminas más delgadas yuxtapuestas y sólo reunidas por su extremo opuesto que están dispuestas apretadas entre dos cortas placas de apriete externas y otra central separadora de
- 20.- cada grupo, cuales placas están reunidas por tornillos traveseros y roscados a sus correspondientes tuercas, habiendo al lado externo de cada grupo de láminas metálicas y cerca de sus extremos libres un interruptor de palanca y rodillo giratorio en su extremo que al pivotar sobre sí mismo el
- 25.- eje interno del cajeador, mandado por el jugador, su apéndice

perpendicular se mueve a derecha e izquierda y con ello venciendo respectivamente la palanca del interruptor derecho o el de la izquierda y simultaneamente liberando la del opuesto y conexionando así alternativamente a través de los interruptores, los circuitos gobernados por aquéllos dentro del circuito general de la máquina y al dejar de accionar el mando las propias láminas elásticas vuelven al apéndice del eje al punto intermedio, sin accionar ninguno de los dos interruptores.

- 2ª.- MANDO PARA EL ACCIONAMIENTO DE INTERRUPTORES EN
- 10.- EL CIRCUITO ELECTRONICO DE MAQUINAS RECREATIVAS DE VIDEO, según la anterior reivindicación, en el que a la pared externa del cajeador por donde emerge al exterior el vástago de articulación del eje interno portador del apéndice, se le otorga un cajetín que en su pared saliente hay practicado un orificio coliso en el punto coaxial al orificio de la palanca de accionamiento que lo atraviesa a fin de soportar aquélla y
- 15.- que pueda ser inclinada a derecha e izquierda por el jugador cuando éste acciona la manija desde el exterior y limite además el cajetín la amplitud de movimientos laterales de la
- 20.- palanca.

3ª.- MANDO PARA EL ACCIONAMIENTO DE INTERRUPTORES EN EL CIRCUITO ELECTRONICO DE MAQUINAS RECREATIVAS DE VIDEO, según las anteriores reivindicaciones, en el que cuando así

convenga las láminas elástica metálicas serán de elasticidad diferente entre sí, y llevarán en sus extremos "plots" de contacto, a fin de que independientemente de las operaciones antes descritas puedan separarse por sus extremos y contactar con otras del grupo y realizar así otros mandos adicionales cuando son liberadas del apriete, por empuje lateral, del apéndice al dirigirse éste, en el momento del accionamiento de la palanca de mando, hacia el interruptor del lado contrario.

10.-

4ª.- MANDO PARA EL ACCIONAMIENTO DE INTERRUPTORES EN EL CIRCUITO ELECTRONICO DE MAQUINAS RECREATIVAS DE VIDEO.

Tal como se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva que consta de NUEVE hojas reglamentarias, escritas a máquina por una sóla de sus caras y hoja de dibujos que la acompaña.

Barcelona, a 18 MAR. 1980

ARTURO CANFLA

p. p.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Arturo Canfla', written over a horizontal line.

Fig. 4

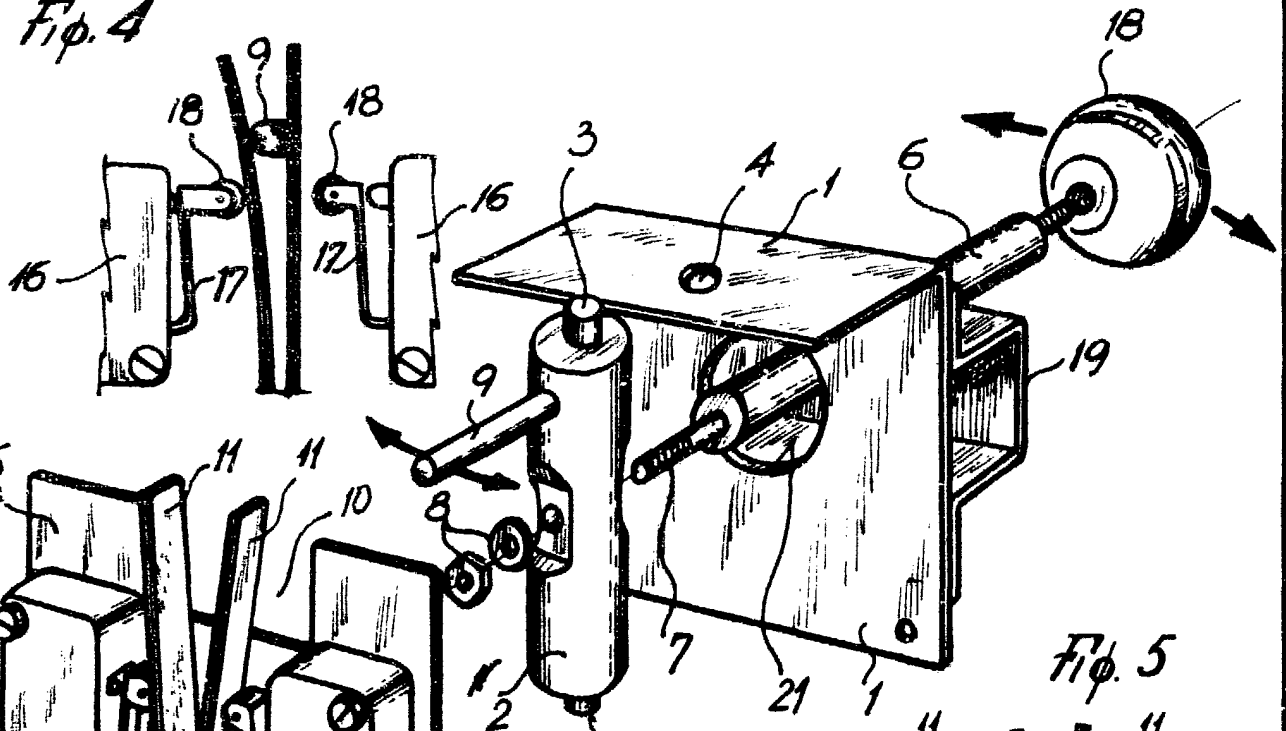


Fig. 1

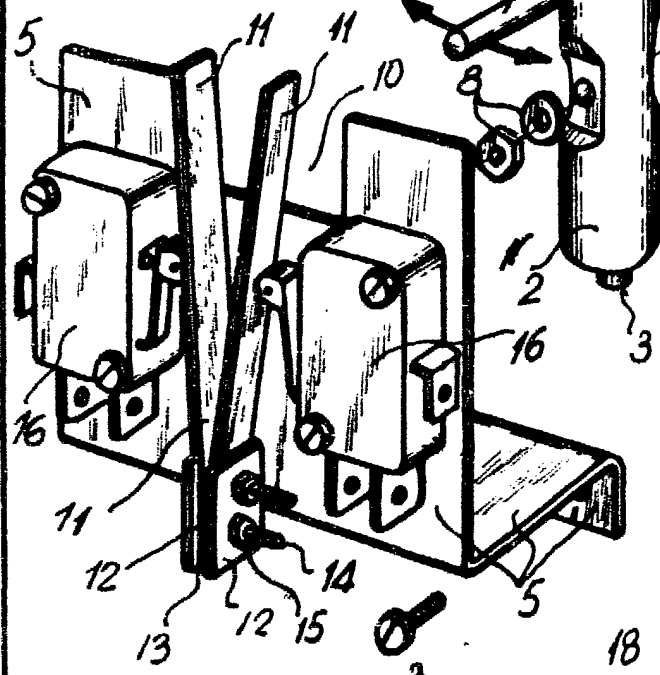


Fig. 5

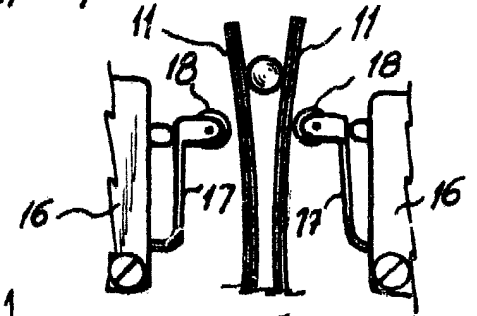
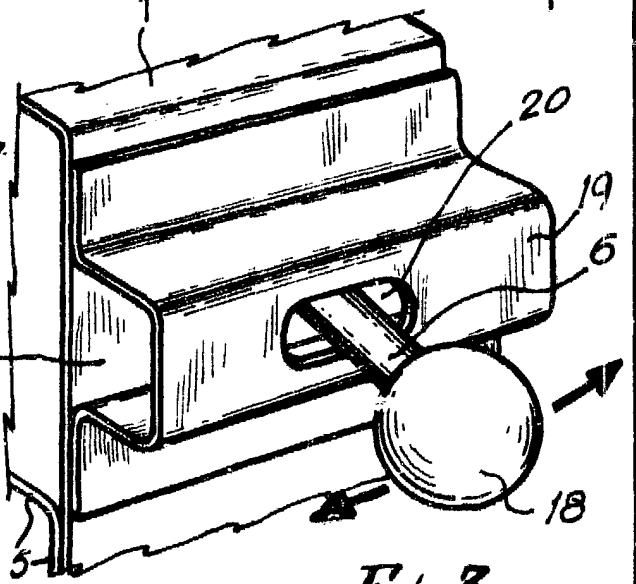


Fig. 3



ARTURO CANELA  
p.p.

*Arturo Canela*

Fig. 2

Escala variable

