

19 ES	11	NUMERO	253111	10 Y
	21	FECHA DE PRESENTACION	23.9.1980	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1980

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F17/32; A63F9/00
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO ELECTROMECANICO DE LA RANA.
--

71 SOLICITANTE (S) FD. José Francisco Encinas Mangas D. Luis Botas Rodriguez
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE PALENCIA - Pl. del Puente Mayor, 5 - 7º Drcha. PALENCIA - Mayor, 51 - 1º - respectivamente
--

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. Juan Botella Pradillo
--

5

La presente memoria se refiere como indica su enunciado a juego electromecánico de la rana caracterizado - porque dispone de elementos similares al juego mencionado siendo premiado el paso de la bola por los diferentes orificios según el grado de dificultad y saliendo en su caso por el monedero el premio obtenido.

10

El juego está constituido mediante un mueble provisto de un tablero inclinado para el deslizamiento de la bola desde su parte superior hasta su parte inferior, estando provisto de un mecanismo que elevará nuevamente la bola hasta la lanzadera con la que se lanzará a la parte superior mencionada.

15

Sobre el tablero se han practicado una serie de orificios sobre los que se introducirán las bolas, estando provistos estos de una serie de elementos que dificultarán su entrada. En la parte frontal se dispone de una pantalla provista de las adecuadas luces que contribuyan a dar mayor atractivo al juego.

20

Seguidamente nos referimos con referencia a los planos que acompañan a esta memoria a una forma preferente de realización susceptible de todo tipo de variaciones - que no supongan una alteración fundamental del procedimiento descrito.

25

La figura 1 representa una vista de la perspectiva del mueble de la máquina donde puede apreciarse la disposición de los diferentes elementos.

La figura 2 representa la vista en planta del tablero de la máquina.

30

La figura 3 representa la vista en planta del tablero de la máquina donde se ha representado los diferentes

elementos electricos normalmente ocultos en la parte inferior del tablero.

La figura 4 representa los diferentes orificios de acceso de las bolas.

5 Seguidamente relacionaremos los diversos elementos numerados en los dibujos adjuntos de esta memoria

1.- Monedero

2.-Lanzador

3.- Pantalla

10 4.- Tablero

5.- Flor

6.- Molino

7.- Arcos

8.- Microruptores

15 9.- Motoreductores

10 a 21 .- Orificios de acceso de las bolas

22.- Balancines



El nuevo juego de la rana está constituido mediante un mueble provisto de un tablero (4) protegido por un adecuado cristal. El interior del mueble contiene los diversos elementos electricos de accionamiento de los mecanismos del tablero, estando provisto de un monedero (1) y un lanzador (2).

20

En la parte frontal dispone de una pantalla (3) en donde se encenderán luces indicadoras del juego.

25

El tablero está provisto en primer lugar de tres orificios en su parte más alta el (10), (11) y (12) que son alternativamente cerrados mediante unos balancines (22) constituidos mediante un cigueñal con tres embolos, provistos de una bola en el final estando situados los -

30

embolos cada 120º lo que hace que los orificios se cierran alternativamente.

5 En la parte media dispone en el centro de un molino o rueda (6) que girará accionado por un motoreductor (9). A los lados de esta rueda dispone de unos arcos (7) en el interior de los cuales se disponen los orificios de referencia (13) y (15).

A los lados del molino (6) y en su parte inferior dispone de los orificios (16) y (17).

10 Per último dispone el tablero de una flor (5) accionada así mismo mediante un motoreductor que irá cerrando alternativamente los orificios (18), (19) y (20).

15 Las bolas que no se hallan introducido en alguno de los orificios descritos entrarán en el orificio (21) situado en la parte inferior del tablero rematado por dos rampas que dirigen la bola al orificio mencionado.

Los orificios del (10) al (21) están provistos microinterruptores (8) para mando de las respuestas de la jugada, dando lugar a la salida del correspondiente premio.



REIVINDICACIONES

1.- Juego electromecánico de la rana caracterizado porque está constituido mediante un mueble provisto de un tablero inclinado en el que se han practicado una serie de orificios para el paso de las bolas accionando en su caída los microestructores que darán lugar a la orden correspondiente de acuerdo a un código restablecido de premios en monedas.

2.- Juego electromecánico de la rana de acuerdo con la reivindicación anterior caracterizado porque está provisto el tablero en su parte superior de tres orificios que se cierran alternativamente mediante unos embolos accionados mediante un cigueñal, estando los embolos situados cada 120° en el cigueñal y provistos en sus extremos de bolas que cerrarán los orificios de paso.

3.- Juego electromecánico de la rana de acuerdo con las reivindicaciones anteriores caracterizado porque en su parte media dispone de otros tres orificios, uno en el centro protegido su acceso mediante un molino accionado mediante un motorreductor, girando el molino según un eje horizontal, estando flanqueado el molino por los dos orificios mencionados cubiertos mediante sendos aros.

4.- Juego electromecánico de la rana de acuerdo con las reivindicaciones anteriores caracterizado porque a continuación del molino dispone de los orificios y por último dispone de una flor con 4 pétalos que alternativamente cierran el acceso a tres orificios, siendo accionado así mismo la flor mediante el adecuado motorreductor.

5.- Juego electromecánico de la rana de acuerdo con las reivindicaciones anteriores caracterizado porque dis

pone de mecanismos que elevan la bola hasta la lanzadera.

6.- Juego electromecánico de la rana de acuerdo con las reivindicaciones anteriores caracterizado porque el juego se iniciará al introducir una moneda sobre el monedero.

5

7.- Juego electromecánico de la rana de acuerdo con las reivindicaciones anteriores caracterizado porque en su parte frontal dispone la máquina de una pantalla que se iluminará convenientemente durante la partida contribuyendo a hacer más atractivo el juego.

10

8.- JUEGO ELECTROMECHANICO DE LA RANA.

Todo conforme se describe en la Memoria que antecede se ilustra como ejemplo de ejecución en los planos unidos a ella y se reivindica.

15

Esta memoria consta de seis hojas foliadas, escritas a máquina por una sola cara y planos que la acompañan.

Madrid, 23 de Septiembre de 1980

D. JOSE FRANCISCO ENCINAS MANGAS

Y D. LUIS BOTAS RODRIGUEZ

20

P.A.
8

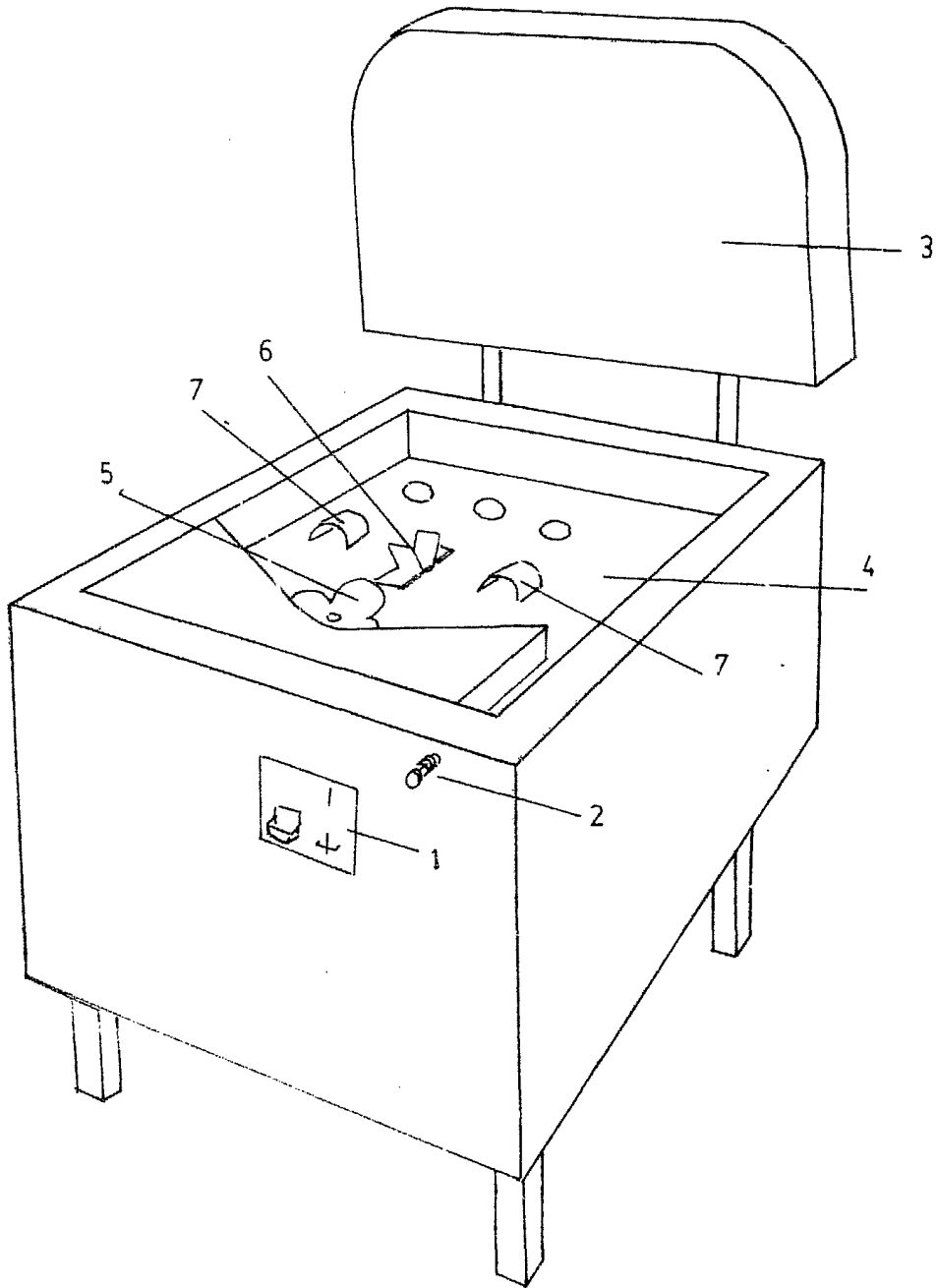


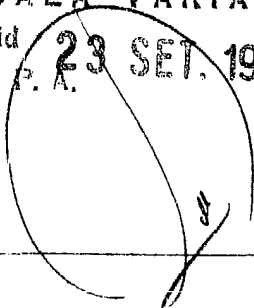
FIG 1

ESCALA VARIABLE

Madrid

23 SET. 1980

P. A.



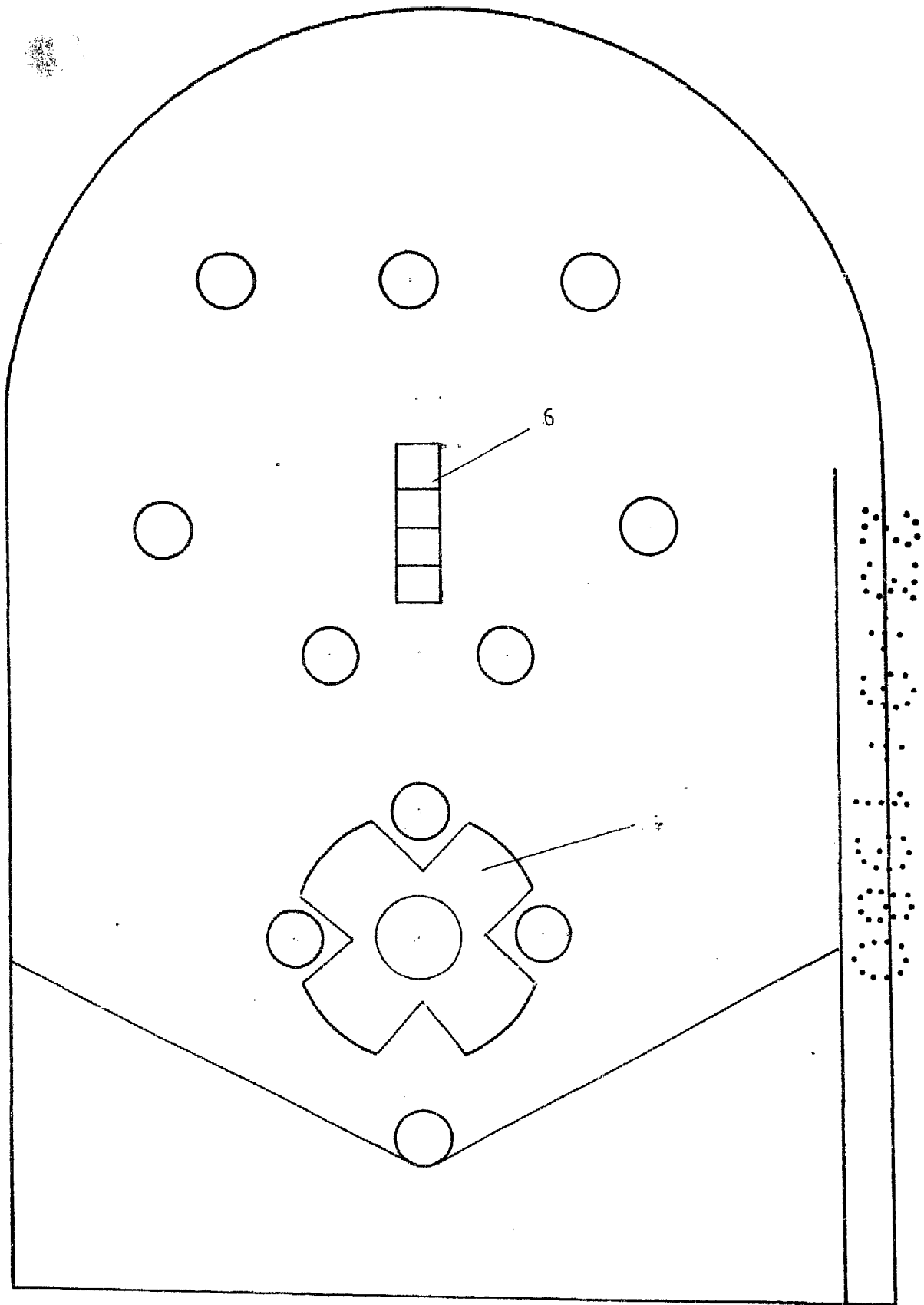


FIG 2

ESCALA VARIABLE
Madrid 23 SET. 1980
P.A.

W

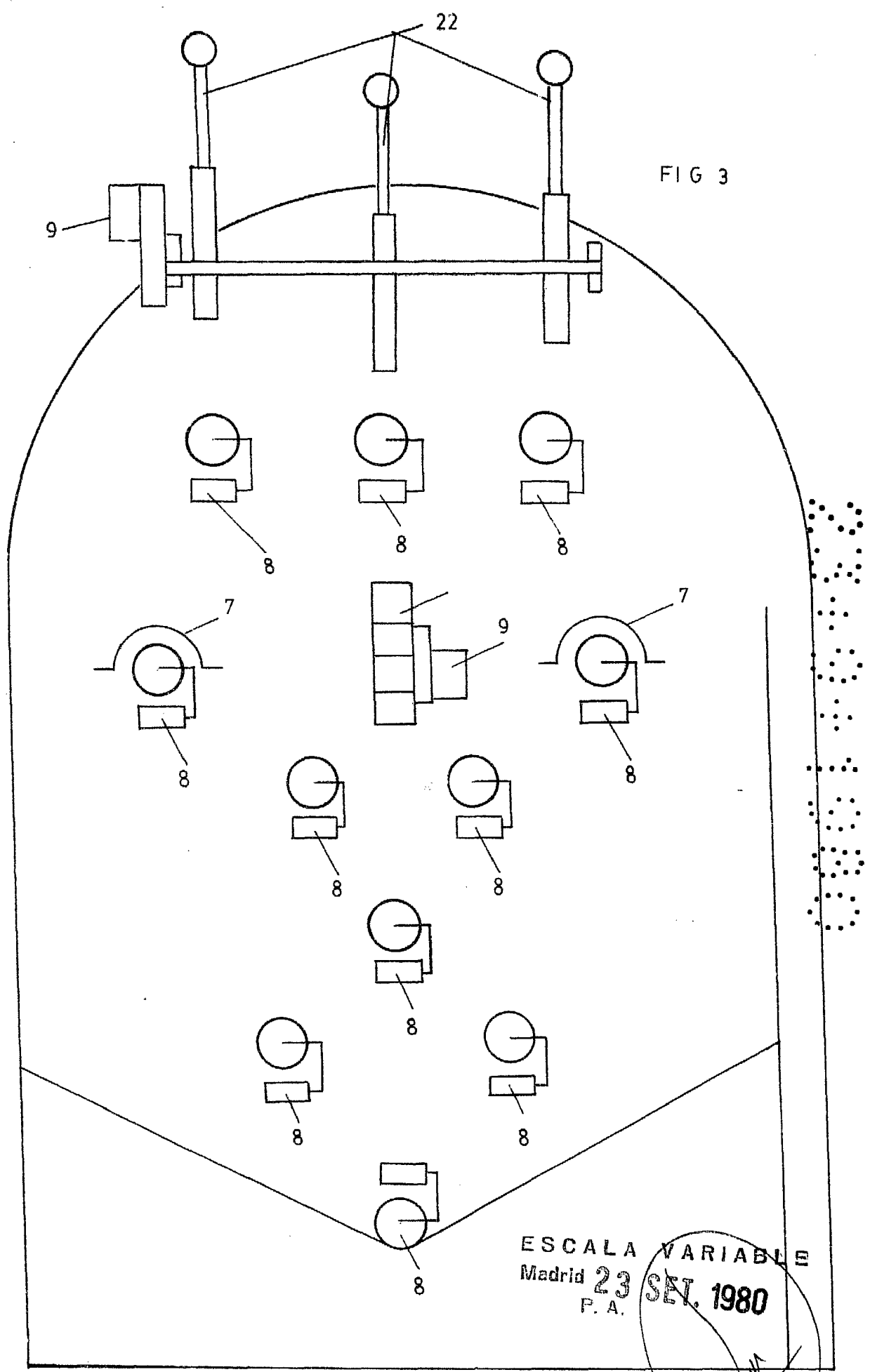
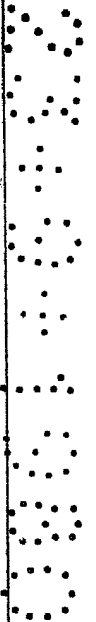
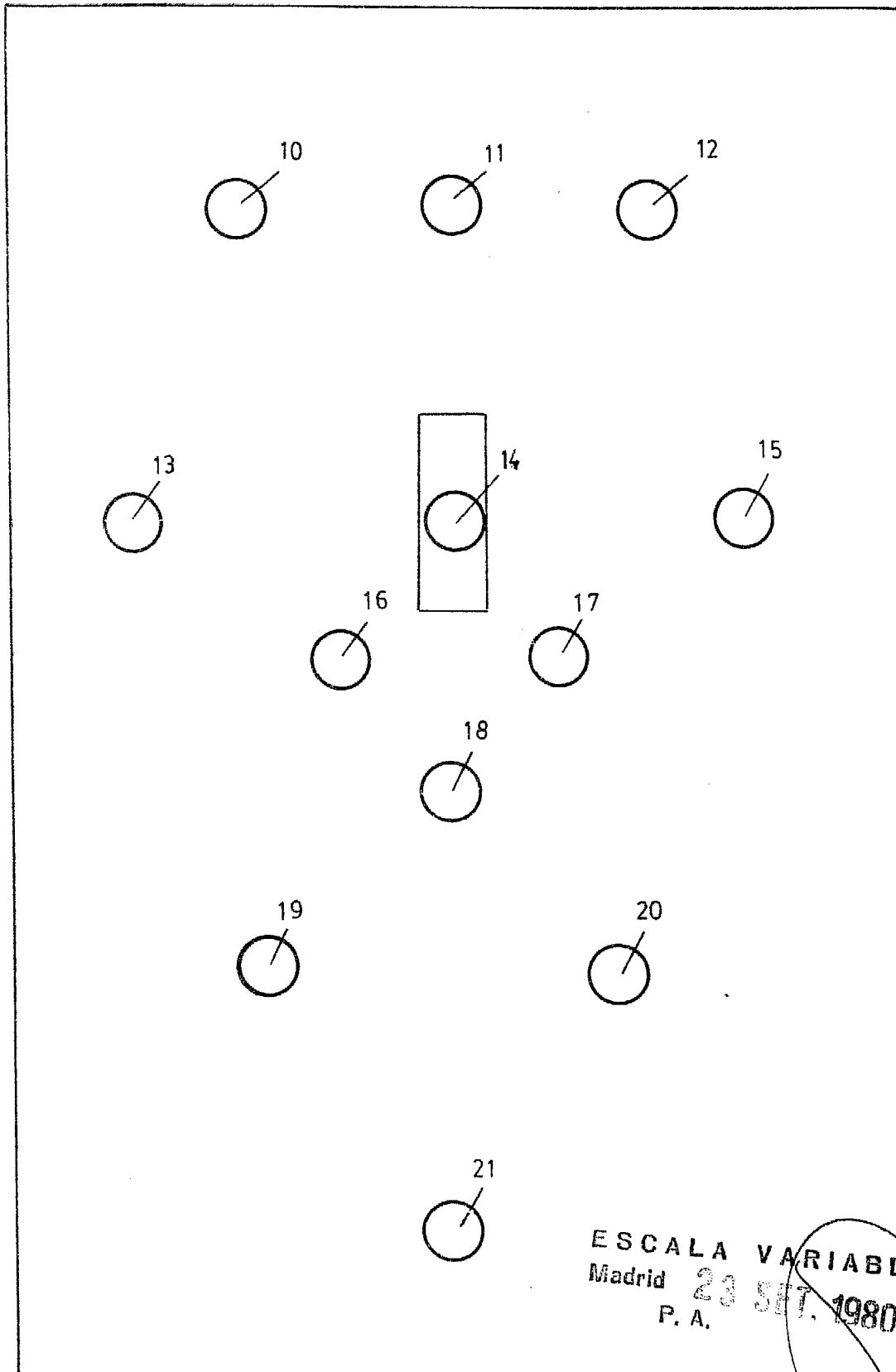


FIG 3

ESCALA VARIABLE
Madrid 23 SET. 1980
P. A.

FIG 4



ESCALA VARIABLE
Madrid 23 SET. 1980
P. A.