

256283



256283

MEMORIA DESCRIPTIVA

de la Patente de Invención, por 20 años, solicitado a favor de Don José Oriol ESCARDIBUL Cristiá y Don Eusebio ESCARDIBUL Cristiá, ambos de nacionalidad Española, residentes en Barcelona, calle de Sicilia número 163, por " UN MECANISMO PARA LA RECUPERACION DE BOLAS EN LOS JUEGOS DE SALON ".

La presente Patente de Invención, se refiere a un mecanismo para la recuperación de bolas en los juegos de salón, que presenta como ventaja esencial lo cual supone una renovación con respecto a los sistemas conocidos, que con una sola bola es posible efectuar todas las jugadas que requiera el juego.

Normalmente, en los juegos se dispone de un número determinado de bolas, que se van poniendo en juego al actuar en mandos de elevación, que llevan las bolas al tablero hasta que se agotan las disponibles, según el enclavamiento establecido. Con el mecanismo reivindicado, se hace posible utilizar la misma bola tantas veces como ciclos completos puedan realizarse, hasta completar el tope de partidas, iniciadas con la salida de una bola, a que esté regulado el totalizador.

El mecanismo está caracterizado porqué la bola, una vez ter -



15 minado el circuito de juego, entra por una tronera a una
rampa de descenso, que presenta, en su primer tramo, una
pletina inclinada, cuyo extremo delantero pasa por un ori -
ficio, articulándose el extremo de dicha pletina en la cara
inferior del fondo de la rampa. El extremo más alto de la
20 pletina se dobla según un terminal perpendicular al fondo
de la rampa, que se introduce por un orificio del mismo. El
peso de la bola determina el descenso de la palanca, con lo
que el extremo de la palanca se introduce en el orificio in -
dicado hasta que la palanca, inicialmente inclinada, se dis -
25 ponga superpuesta al fondo de la rampa, con lo que pasa la
bola. La articulación delantera de la palanca, actúa en su
descenso sobre unas láminas flexibles y la pieza superior de
un contacto que, al cerrar el circuito, determina el paso de
30 corriente por la bobina de un electroimán de núcleo despla -
zable, dispuesto por debajo del tablero del fondo de la rampa.

Posteriormente a la palanca citada sobresale, a través de
un orificio del fondo de la rampa, el extremo superior del
vástago del núcleo desplazable de electroimán. En el caso de
no circular corriente por su bobina, el vástago sobresale,
35 constituyendo un tope para la bola, ya que el núcleo despla -
zable presenta un reborde sobre el que actúa un resorte que
mantiene el núcleo en su posición saliente. Cuando pasa co -
rriente por la bobina del electroimán, la fuerza de atracción
magnética superior a la tensión del resorte determina el des -
40 censo del núcleo desplazable, con lo que su extremo superior
se esconde por el orificio de la ranura, dejando paso a la
bola.

La bola en su descenso por la rampa, y después de pasar
el orificio de salida del núcleo del electroimán, se encuen -



45 tra con una nueva palanca, cuyo descenso determina el contac-
to que cierra el circuito, que pone en marcha el numerador.
En el caso de que se hayan utilizado el número de bolas es -
tablecido con el control de la última bola de paso permitido
por el numerador, se abrirá el circuito del electroimán de
50 forma que aunque la bola haga descender la primera palanca y
cierra el circuito del electroimán, éste no funciona y por
tanto, el núcleo desplazable, sobresale impidiendo la pro -
gresión de la bola hasta que al funcionar el monedero, se
cierra nuevamente el circuito, ya que la bola mantiene unidos
55 los contactos del electroimán.

En la hoja gráfica adjunta y a título de ejemplo, se repre-
senta un caso de realización práctica del mecanismo de recupe-
ración de bolas, objeto de la presente Patente de Invención.

60 La figura 1, muestra un corte en planta del conjunto, mien-
tras la figura 2, es el corte y vista del mecanismo.

65 Siguiendo los dibujos, se ve el tablero -1-, por el que
la bola desciende, según las direcciones -2--3-, hacia la
tronera -4-, a partir de la cual la bola -5-, después de des-
cender por la rampa -6-, se aplica a la parte delantera del
taco propulsor -7-, que pone la bola en juego por el canal
-8-, según la dirección de la flecha. El taco propulsor de
vástago -9-, se acciona por el pomo exterior -10-, compri -
miendo el resorte -11- según el sistema normal.

70 Cuando la bola actúa sobre la pletina inclinada -12-, de
extremo doblado -13- y tramo -14- perpendicular al fondo de
la ranura, rebate, esta pletina hasta disponerla superpuesta
según la línea de trazos -15-, paralelamente al fondo de la
rampa. El tramo -14- se introduce por el orificio -16-. La
zona del codo, próxima a la articulación de la pletina, actúa
75 sobre la lámina superior -18-, que hace contacto con la



inferior -19-, ancladas al soporte dieléctrico -20-, que determina el cierre del circuito del electroimán -21-, con lo que es atraído hacia abajo el núcleo desplazable -22-, dejando paso a la bola. Si el contador ha determinado el paso
80 del número de bolas que pueden ponerse en juego con una moneda, aunque la bola efectúe el contacto de los plots -23-, el circuito queda abierto y el resorte -24-, actuando en el resalte -25-, hace que el extremo -26- del núcleo sobresale por el orificio -27- del fondo de la rampa, reteniendo la bola
85 hasta que funcione el monedero.

Si pueden ponerse bolas en juego, el contacto de los plots -23- cierra el circuito del electroimán y la bola, sin el obstáculo -26-, pasa a actuar sobre la pletina -28- que, articulada por -29- en el soporte -30-, determina, con el
90 descenso de la parte -31- y del extremo doblado -32-, el cierre de contacto de láminas -33- y -34-, con lo que se cierre el circuito del marcador que va indicando el número de jugadas que hay pendientes, que es el número de veces que se reutiliza la bola. Cuando la bola se ha utilizado el número de veces
95 fijado, es retenida por el vástago del electroimán, cuyo circuito cerrado por los contactos que actúa por la bola, queda interrumpido en otro punto a causa de haber llegado a tope el marcador.

Se fabricará el mecanismo para recuperación de bolas, con
100 los materiales apropiados a sus elementos componentes, pudiendo variar su forma, acabado y dimensiones, y cuantos detalles no alteren, cambien o modifiquen su esencialidad.



1960

=====N O T A=====

Se reivindica como objeto de esta Patente:-

105 1ª.- Un mecanismo para la recuperación de bolas en los juegos de salón, caracterizado porqué la bola, una vez terminado el circuito de juego, entra por una tronera a una rampa de descenso, que presenta en su primer tramo una pletina inclinada en la cara inferior del fondo de la rampa. El extremo más alto de la pletina se dobla, según un terminal perpendicular al fondo de la rampa que se
110 introduce por un orificio del mismo. El peso de la bola determina el descenso de la palanca, con lo que el extremo de la palanca se introduce en el orificio indicado hasta que la palanca inicialmente inclinada, se disponga superpuesta al fondo de la rampa, con lo que pasa la bola. La articulación delantera de la palanca actúa
115 en su descenso sobre unas láminas flexibles y la pieza superior de un contacto que, al cerrar el circuito, determina el paso de corriente por la bobina de un electroimán de núcleo desplazable, dispuesto por debajo del tablero del fondo de la rampa.

120 2ª.- Unm mecanismo para la recuperación de bolas en los juegos de salón, según reivindicación 1ª., caracterizado porqué en la rampa y posteriormente a la primera palanca sobresale a través de un orificio del fondo de la rampa, el extremo superior del vástago del núcleo desplazable del electroimán. En el caso de no circular corriente por su bobina, el vástago sobresale constituyendo
125 un tope para la bola, ya que el núcleo desplazable presenta un reborde sobre el que actúa un resorte, que mantiene el núcleo en su posición saliente. Cuando pasa corriente por la bobina del electroimán, la fuerza de atracción magnética superior a la tensión del resorte determina el descenso del núcleo desplazable, con
130 lo que su extremidad superior se esconde por el orificio de la ranura dejando paso a la bola.

256283



135 3ª.- Un mecanismo para la recuperación de bolas en los juegos de
salón, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porqué
la bola, en su descenso por la rampa y después de pasar el ori-
ficio de salida del núcleo del electroimán, se encuentra con una
nueva palanca, cuyo descenso determina el contacto, que cierra
el circuito que pone en marcha el numerador. En el caso de que
se hayan utilizado el número de bolas establecido, con el control
de la última bola de paso permitido por el numerador se abrirá
140 el circuito del electroimán de forma que aunque la bola haga des-
cender la primera palanca y cierra el circuito del electroimán,
éste no funciona y por tanto el núcleo desplazable sobresale im-
pidiendo la progresión de la bola, hasta que al funcionar el mo-
nederó se cierra nuevamente el circuito, ya que la bola mantiene
145 unidos los contactos del electroimán.

4ª.- Un mecanismo para la recuperación de bolas en los juegos de
salón.

149 Consta la presente memoria descriptiva de seis hojas foliadas y
escritas por una sola cara.

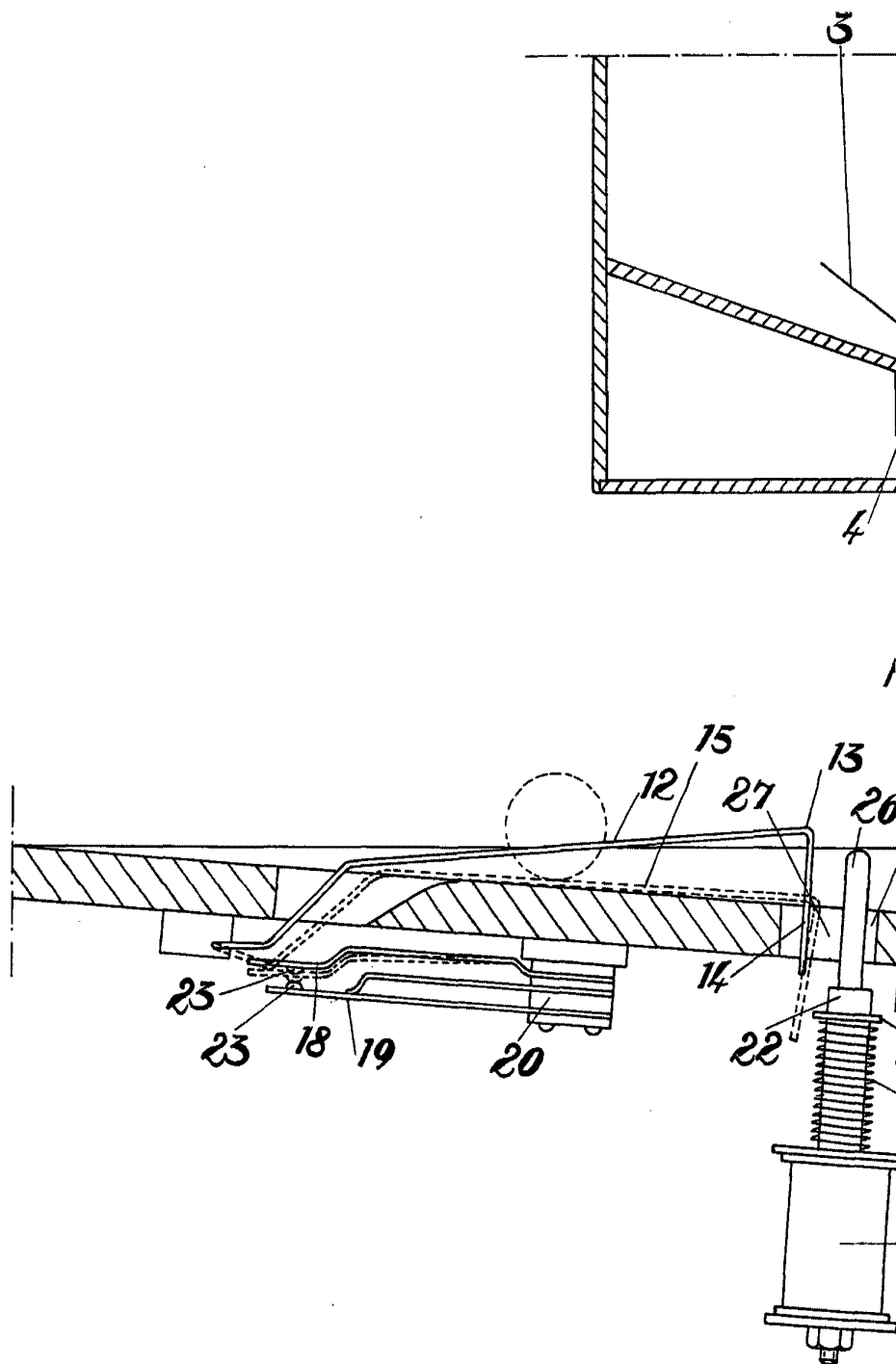
Barcelona, 26 de Febrero de 1.960.

P. A.

M. LLORI

S. P.

971518





20782

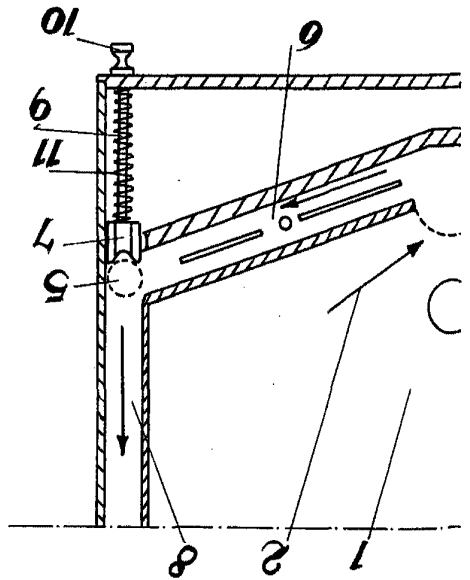


Fig. 1.

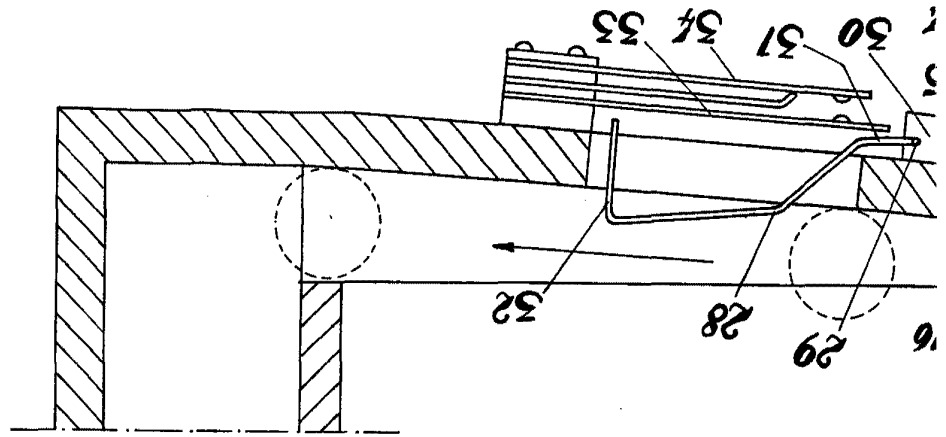


Fig. 2.

20782