



257202

257202

MEMORIA DESCRIPTIVA.

Correspondiente a una Patente de Introducción, que se solicita por DIEZ AÑOS, para todo el Territorio Nacional y sus Colonias, a favor de D. PEDRO LOPEZ NOYA, de nacionalidad española, residente en Madrid, calle de Fernando Sixto núm 19

por:

UN CIRCUITO ELECTRONICO APLICABLE EN JUEGOS DE SOBRESALIDA.

El presente registro de Patente de Introducción, concierne como su enunciado indica, un circuito electrónico aplicable en juegos de sobresa, de acuerdo con la descripción detallada que del mismo se realiza, debiendo interpretarse siempre éste concepto en su más amplio sentido y nunca en limitativo.

-5-

Para mejor comprensión de este objeto, se adjunta a la presente memoria descriptiva una hoja de planos en las que a título de ejemplo, se representan esquemáticamente todas y cada una de las partes que lo forman y relación que guardan entre sí.

-10-

Dicho circuito está constituido esencialmente por un montaje de conductores eléctricos, que funcionan a voltaje adecuado y que comportan



medios de conexión a la red general.

-13-

Este montaje comprende un motor de potencia apropiada, cuyo eje, presenta en su terminal una polea acanalada para la adaptación de una correa conveniente para la transmisión del natural movimiento a los elementos funcionales y con arreglo a las fases del juego, las que son controladas exteriormente por los jugadores reales.

-20-

La base de éste sistema, la constituye además del circuito eléctrico, un montaje adecuado de electroimanes, que en fases alternativas abre y cierra dicho circuito.

El resultado de las jugadas es recogido por un cuadro marcador que puntúa los tanteos verificados por ambas bandas.

-25-

Este cuadro óptico, estará dotado de un medio de iluminación, que alternativamente se irá encendiendo y apagando según las cifras de puntuación conseguidas.

Este circuito está complementado por un conjunto de resistencias y bobinas que representan medios de seguridad al normal funcionamiento.

-30-

Las palancas de mando exterior, están conectadas mecánicamente a las fases interiores para que vayan determinando los diversos ciclos de funcionamiento con arreglo a las posiciones selectivas.

El marcador de puntos, visible desde el exterior, cuenta por centenares en el orden de 100 a 10.000 ambos inclusive que constituye el registro de las jugadas.

-35-

Para que el circuito entre en acción, es preciso la introducción de una ficha o moneda que establece un contacto para el comienzo de los ciclos previstos.

El citado marcador de puntos, está sincronizado con un cuadro asimismo exterior, receptor de los fallos.

-40-

La duración de las jugadas pueden controlarse por un reloj automático o reloj conveniente, de duración en los minutos deseados.

Las reglas del juego, serán preestablecidas en forma discrecional

257202



nal, no alterando ello la esencialidad de la Patente cuyo registro se preconiza.

-45- Descrita suficientemente la naturaleza de la Patente, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalle que se introduzca en la misma, se considerará incluida dentro de esta protección en tanto que no altere o modifique esencialmente su finalidad característica.

-50- NOTA.

Por último, se declaran de novedad en España, las siguientes:

REIVINDICACIONES.

-55- 1ª.- Un circuito electrónico aplicable en juegos de sobremesa, caracterizado esencialmente porque está constituido por un número determinado de conductores, dotados de resistencias y bobinas, que comporta un motor eléctrico de potencia conveniente para verificar los desplazamientos correspondientes, accionado mecánicamente desde el exterior por medio de palancas rígidas desde sus bandas y en doble fase, presentando éste circuito un acondicionamiento de electroimanes que establecen el -60- cierre y apertura del circuito en fases sucesivas según las jugadas y presentando un marcador que recoge los tanteos y que está sincronizado a un registrador de fallos, controlado cronológicamente el conjunto por un relai adecuado o reloj automático ajustado a tiempos preestablecidos para las jugadas, presentando medios de conexión e interrupción sobre la -65- red eléctrica general, siendo graduable la velocidad alternativa de los ciclos funcionales.

2ª.- UN CIRCUITO ELECTRONICO APLICABLE EN JUEGOS DE SOBREMESA.

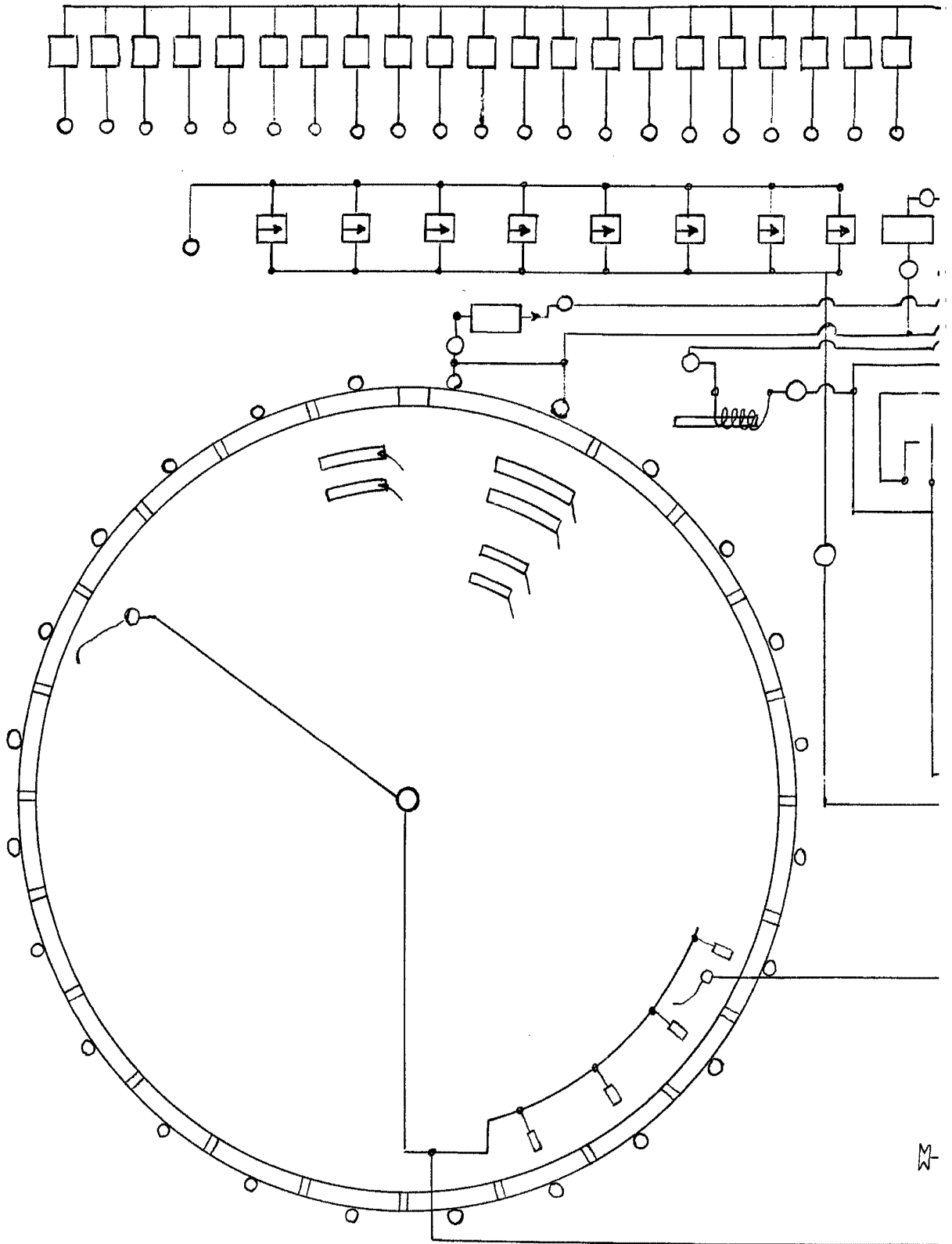
Todo ello tal y como se describe en el cuerpo de esta memoria, se reivindica en su nota y se representa en la adjunta hoja de planos a los fines que se indican.

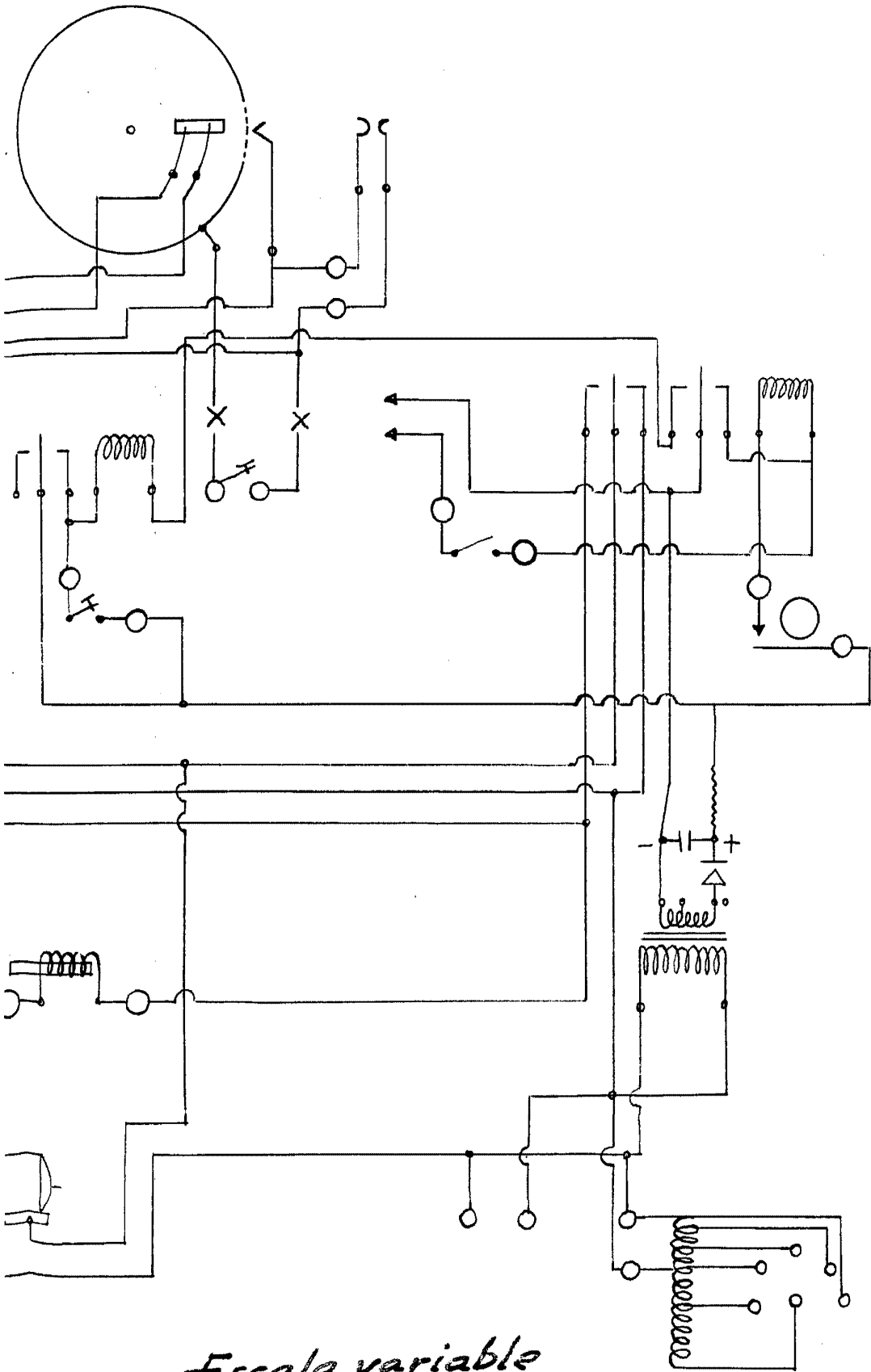
Esta memoria consta de tres hojas foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras y a dos espacios.

Madrid- 7 ABR. 1960

El Agente.
Diego Díaz Ugarte
P.A.

257202





Escala variable