



ESPAÑA

(10) ES	(11) NUMERO 257 306	(10) Y
(21)	(22) FECHA DE PRESENTACION 16 JUL. 1981	

MODELO DE UTILIDAD

(30) PRIORIDADES:	(32) CHA	(33) PAIS
(31) NUMERO	MICROFILMADO	
	MICROFICHAS	

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3/06
--------------------------	---

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN	
"JUEGO ELECTRONICO DE BINGO"	

(71) SOLICITANTE (ES)	
DON JOAQUIN ARJONILLA MONTILLA	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
MADRID.- Conde de Vistahermosa, 23	

(72) INVENTOR (ES)	
EL MISMO SOLICITANTE	

(73) TITULAR (ES)	
EL MISMO SOLICITANTE	

(74) REPRESENTANTE	
DON JOSE PONS TORRES.	

5 El Modelo de Utilidad objeto de la presente memoria, se refiere como su título indica a un " JUEGO ELECTRONICO DE BINGO ", que reúne unas cualidades de utilización muy superiores, a cuantos con análoga misión, han aparecido hasta el momento en el -- mercado, tanto por su racional diseño, como por su sencillez y eficacia.

10 De todos es conocido en los juegos de azar, el -- proceso de extracción de bolas de números, cantados y colocados ordenadamente en tablillas preparadas al efecto, a las que llegan por procedimientos manuales; en ello existe un riesgo y éste es el de -- la intervención de la persona, siempre expuesta a la equivocación -- en el momento de la lectura del número extraído, aunque el proceso de transmisión a la tablilla sea correcto. De ello se trata con la -- presente invención, mediante un dispositivo, poder realizar este -- proceso, de forma automática y sin más intervención que un pulsado, para que aparezca el ó los números de azar mediante varios pulsados ya que dichos números pasarán a pantalla, viendolos el usuario en -- la ventana de su dispositivo, y pudiendolos repetir ordenadamente, -- de menor a mayor con solo un pulsado constante de dicho usuario en -- distinto teclado.

15 Lo anteriormente expuesto lo aclara el siguiente -- ejemplo: Para iniciar el juego, se actúa sobre el interruptor de en -- cendido-apagado; la electrónica del juguete, al recibir alimentación, borra de modo automático todas sus memorias de números. De este mo -- do, en el momento de iniciar el juego podría aparecer cualquiera de

30 los números a la primera solicitud del jugador, quien pulsa la tecla de extracción y aparece en ventana el 09, los siguientes pulsados dan los números 48,07 y 02. Al pulsar la otra tecla y ejerciendo una presión constante sobre la misma, observaremos que aparecen de forma sucesiva los números 02, 07, 09 y 48...02, 07, 09 y 48... y así hasta dejar de ejercer presión sobre la tecla, pudiendo continuar el juego pulsando otra vez la primera tecla para que aparezcan nuevos números, y así sucesivamente hasta que se desee finalizar, para lo cual es suficiente actuar en el interruptor de apagado-encendido.

35 Por otra parte, en los juegos convencionales el aparato que contiene las bolas y la tablilla donde van a colocarse éstas cuando son extraídas, son elementos de considerables dimensiones, nada adecuados para jugar en cualquier sitio, existiendo además el riesgo de pérdida de alguna de las bolas. Así pues con la presente invención también se obvian estos problemas al no existir 40 tir bolas ni tablilla y ser de un tamaño reducido, permitiendo un uso más comodo que los juegos de bingo convencionales.

45 En el adjunto plano que en hoja única se adjunta y al objeto de facilitar su descripción, a título de ejemplo y por ello sin carácter limitativo alguno, por lo tanto, se ha representado una forma característica de realización del modelo que se preconiza.

50 La figura primera ofrece una perspectiva del aparato, con vista frontal y del lateral derecho.

La figura segunda muestra un detalle, parcial y en perspectiva del lateral izquierdo.

La figura tercera ilustra una perspectiva de conjunto, con separación de carcasas y vista del interior.

La numeración que acompaña a las figuras, tiene el mismo significado para ambas, siendo este el siguiente:

- 1.- Carcasa trasera.
- 2.- Carcasa delantera.
- 3.- Ventana registro de números.
- 4.- Ventanas para pulsadores.
- 5.- Pulsador para extracción de números.
- 6.- Pulsador repetidor de números marcados en 5.
- 7.- Ventana.
- 8.- Interruptor general.
- 9.- Taladro para realizar toma al exterior.
- 10.- Espacio para posicionado de circuitos impresos.
- 11.- Zona para ocupación por el cableado y circuitos integrados.
- 12.- Alojamiento del sistema de alimentación.
- 13.- Taladros para abrochado de carcasas.

Este modelo es realizable en cualesquiera tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle, en tanto que estas no alteren su fundamento.

Los términos en los que se redacta esta memoria, son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar siem

pre en su aspecto más amplio y nunca en forma limitativa.

80 Descrita suficientemente la naturaleza y objeto -
de este Modelo de Utilidad, que se solicita, así como la forma de -
llevarlo a la práctica, se hace constar que deberá recaer precisa--
mente la concesión del mismo, sobre las particularidades características
que comprenden las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

85 1.- JUEGO ELECTRONICO DE BINGO, caracterizado por
comprender un dispositivo dotado de dos carcasas que se abrochan y
ajustan una sobre la otra, situandose en el frente de una de ellas,
dos pulsadores, uno de extracción de números y otro para repetidor-
de los números ya extraídos de menor a mayor o viceversa con venta-
na display de registro para los mismos e interruptor ó pulsador de
apagado y encendido del conjunto y toma para alimentación exterior.

90 2.- JUEGO ELECTRONICO DE BINGO, según reivindica-
ción anterior caracterizado por comprender, un espacio entre las --
dos carcasas, en el que se alojan los paneles de circuitos electrón-
icos, aparato de alimentación y cableado del conjunto.

95 3.- JUEGO ELECTRONICO DE BINGO, según reivindica-
ciones anteriores caracterizado por comprender la característica pe-
culiar de extraer mediante un pulsador números aleatorios registra-
dos en ventana-display, los cuales son repetidos en la misma venta-
na de forma ordenada de menor a mayor, ó viceversa, sin más que ac-
tuar el usuario en otro pulsador, con lo que logrará aparezcan los-
mismos en la ventana, sucesivamente, uno tras otro, repitiendose la
100

105 serie de números en tanto se tenga presionado el pulsador. Las operaciones de extracción y repetición de los números extraídos, podrán realizarse tantas veces como se desee. Sin más que apretar uno u otro pulsador, y anulándose los números extraídos al desconectar la alimentación del aparato con su correspondiente interruptor.

4.- JUEGO ELECTRONICO DE BINGO, según reivindicaciones anteriores caracterizado por comprender aparato de alimentación, opcional, por pilas, red etc. y toma para poder plasmar en pantalla, los números registrados en el presente dispositivo.

110

5.- JUEGO ELECTRONICO DE BINGO.

Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines en ella especificados.

Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 1 de Abril 1.981.

EL AGENTE OFICIAL.

JOSE FONS TOMAS

