

268109

268109



268109

MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre una

PATENTE DE INVENCION

por 20 años en España, a favor de Don Ramón González Posado, Don Hilario Lora Guerra y Don Andrés Medinzov Coslova, todos ellos de nacionalidad española, residentes en Madrid, calle Colegiata, 17, Plaza Dos Castillas, 3 y Santa Julia 21 respectivamente, por:

"NUEVA MAQUINA ELECTRONICA RECREATIVA"

ooOoo

Como su enunciado indica consiste la presente invención en una nueva máquina electrónica recreativa, la cual por sus características esenciales, debe ser considerada como una Patente de Invención, todo ello de acuerdo con lo preceptuado en el artículo 46 de la vigente Ley de Propiedad Industrial.

Como es sabido, existen infinidad de máquinas



10 la presente, ya que presenta una ventaja notable, y es
que pueden jugar dos personas a la vez por el mismo im-
porte. Además el interés que presenta esta nueva máqui-
na es más intenso y emocionante para los jugadores.

15 Para dar una idea más completa del invento, se
acompaña a la presente memoria cuatro hojas de planos,
los cuales son únicamente diseñados a título de ejemplo,
no limitándose las formas gráficas de los campos de jue-
go, ni sus tamaños, dimensiones, colores o demás partes
accesorias, ya que lo principal del invento son los meca-
nismos de que consta la máquina, la cual podrá emplearse
20 indistintamente de forma gráfica bien para carreras de
caballos, coches, bicicletas, etc. etc. Asimismo podrán
ser variados los electroimanes de los campos, según con-
vengan para realizar las jugadas o carreras de que se tra-
te.

25 En la primera hoja de planos se aprecia la máquina
en perspectiva, señalándose con el número 1 los botones
pulsores de bolas, que en un total de cuatro son coloca-
dos a los laterales de cada uno de los campos, realizan la
misión de pulsar la bola hacia arriba por medio de los sa-
30 lientes 2. El campo tendrá un desnivel de arriba a abajo, a
fin de que la bola ruede y al tocar alguno de los contactos 9 o
16 en su recorrido éstos hagan mover a los caballos 25 por el
carril 57 en distancias de acuerdo con los puntos señalados
en el contacto realizado.

35 Los números 58 y 59 son intermitentes luminosos para
dar vistosidad al conjunto y el 60 escuadras colocadas en
los ángulos inferiores de los campos para que recojan las
bolas y puedan ser expulsadas nuevamente hacia arriba por
medio de los salientes 2.



40 En dicho gráfico se aprecia también con el número 56 la caja conectora de todos los mecanismos de que consta la máquina, suspendida sobre sus patas 54, las cuales son unidas por medio de los pasadores o tornillos 55.

45 En la segunda hoja de planos se muestra dicha máquina vista desde arriba en la figura segunda, con los mismos números ya descritos.

50 La figura tercera muestra la parte inversa al terreno de juego, o sea por su interior, cuyos contactos 16 van provistos de unas plaquetas 17 que son las realizadoras del contacto por medio de sus cables 18, que van a parar a los enchufes 19.

55 Dichos contactos 16 también llevan por debajo unas luces 20, las cuales de forma intermitente, dan vistosidad al exterior en el momento de la jugada. Dicha intermitencia se realiza por medio de los cables 21 que van a parar a otra placa de enchufes 22, situada entre los dos campos de juego y que son señaladas con los números 19, 2, 8 y 15.

A la plaqueta de enchufes 15 va a parar los contactos del electroiman central 9, por medio de sus cables 14.

60 En la tercera hoja de planos y en su figura 5ª se representa el saliente 2 y los mecanismos que para su empleo son necesarios. Siendo el 3 el eje que atraviesa la tapa de la caja, y el cual queda unido a una abrazadera 4 y ésta a un eje que realiza el movimiento inducido en la bobina 16, de la cual salen dos cables 7 para ir a conectarse a la chapa 8 anteriormente descrita.

70 La figura 6ª representa el contacto o electroiman 9 y sus mecanismos interiores, siendo señalado con el 10 el eje que vá entre dos sujetadores roscados 11 y estos a su vez descansan sobre un armazón en forma de U a cuyas extre-



268109

mos vá encajado un muelle 12 con eje central 13 que va introducido dentro de la bobina, de la cusal salen dos cables 14 para ir a conectarse a la chapa 15 anteriormente descrita.

75 Este mecanismo realiza el despido de la bola cuando ésta toca el borde superior 9, por medio del mecanismo eléctrico anteriormente señalado.

80 En la cuarta hoja de planos se aprecia dos armazones el primero señalado con la figura 7ª y el segundo con la 8ª. El armazón primero vá colocado por debajo de la tapa o campo de juego y será preferentemente de madera, o material resistente, uniéndose sus listones 34 por encoladura o pasadores adecuados,

85 Sobre el listón 34 y su correspondiente ván colocadas unas poleas en sus partes centrales, señaladas con el número 23, las cuales tienen triple hendidura o acanaladura para el encaje de los cables, siendo dos de ellas fijas para la conducción de los cables 24, portadores de los caballos 25 y la otra loca para conducir el cable 30 de dicha polea 90 23 a la del motor 33. Realizándose igualmente en la otra polea 23 la conducción del cable 31 a la polea del motor 32. Estos motores 32 y 33 van sujetos a cada uno de los listones centrales del armazón.

95 Para la conducción perfecta y normal de los cables 24 además de las poleas extremas 23, existen otras varias situadas en los sitios de cambio, como son las señaladas con los números 26, 27, 28 y 29

100 Otro mecanismo acoplado al armazón anterior es el intermitente 35, para cambios de luz, en doble círculo según los números 38 y 39, por medio de un doble radio 37 que vá suje-



268109

to a un vástago 36 sobre cuyo eje gira para realizar los contactos o puntos de luz deseados.

105 A otro de los listones del armazón vá acoplado un automático 40 medidor de tiempo que debe emplearse en cada jugada.

110 En el otro armazón o base inferior del cajón de mecanismos señalado con la figura 8*, se observa con los números 41 los dos inversores dobles y con el 42 los dos sencillos, con el 43 las pinzas conectoras para las lamparas del tablero, las cuales como se observa en el gráfico se corresponden con otras que realizan los contactos en otros lugares. Con el 44 y 45 son señaladas otras pinzas conectoras, con el 46 tres fusibles de diferentes voltajes, con el 47 el desconectador de mandos y cambio de
115 luces , con el 48 el transformador con el 49 el mecanismo de partida gratir con rueda dentada y dos electroimanes. Con el 50 el mecanismo de conducción de caballos, con el 51 otras pinzas conectoras para las lámparas del tablero que se corresponden con las señaladas en los números 52 y
120 53.

El mecanismo del número 43 realiza la puesta a cero por medio del retroceso de los caballos 25 al punto de partida al introducir la ficha.

125 El funcionamiento general del sistema eléctrico empleado es el siguiente: Partiendo de la red los cables entran en un fusible (46) saliendo de éste con dos derivaciones, una de ellas al transformador y la otra a los inversores. Siguiendo la línea del transformador, (48) y saliendo de éste, vuelven a realizarse otras dos derivaciones,
130 una para el alumbrado y la otra para los mecanismos, pasando previamente por un fusible.



268109

135 Siguiendo ahora la derivación primera a los inversores, salen de estos para ir directamente a las placas de enchufes o pinzas conectoras, situadas en la parte central e interior de la máquina (19-2-8-15).

140 El funcionamiento del juego es bien sencillo, ya que basta introducir la ficha por la ramura colocada en cualquiera de las partes de la máquina, para que ésta abra el mecanismo de puesta en marcha, empezando a dar vida a la bola de cada campo el saliente 2 por medio de los pulsosres 1. Esta bolaal movimiento vá produciendo contactos , siendo éstos los que hacen mover a los caballos 25 paso a paso, a no ser que el contacto realizado tenga mayor avance por puntos obsequiados en la habilidad del jugador. Como el campo esta ligeramente inclinado hacia abajo, la bola tiende siempre a bajar, pero esta siempre es expulsada nuevamente hacia arriba por medio de los salientes 2, que al ser pulsados por los botones 1, hace que la bola vuelva otra vez hacia arriba.

150 Terminado el tiempo de la jugada, el automático cierra los circuitos, quedando el campo sin luces. Ahora bien, si alguno de los caballos han conseguido la meta, el funcionamiento puede seguir, puesto que al tiempo de cerrarse el tiempo de juego vuelve abrirse para realizar partida gratis por medio de otro mecanismo interior .

155 De no conseguirse partida gratis, los caballos quedarán en lugar indefinido hasta que vuelvan a meter nueva ficha, en cuyo caso estos retroceden hasta llegar a la meta de salida. Para que el retroceso no sea continuo, existe al llegar a la meta un freno, por el cual contrarresta la fuerza de ida para dejarlos en la salida, y así no se deterioren por el continuo movimiento.

160



NOTA

268109

165 Por último y una vez descrita suficientemente la natu-
raleza del invento y su forma de realización práctica, se
hace constar que la presente invención podrá fabricarse
en cualquier clase de formas exteriores, tamaños, dimen-
siones y colores, siendo por tanto lo que se solicita una
Patente de Invención por 20 años en España, la cual queda
170 recogida en las siguientes:

REIVINDICACIONES

- 175 1ª.- Nueva máquina electrónica recreativa, caracterizán-
dose porque la misma estará construída con dos campos de
juego iguales, en los cuales irá una bola con recorrido
indeterminado debido a la inclinación que ambos presentan.
- 180 2ª.- Nueva máquina electr'onica recreativa, según la ante-
rior reivindicación, caracterizándose porque para que la
bola pueda ser pulsada hacia laparte superior del campo,
existen unos salientes que al llegar a ellos la pulsan
hacia arriba.
- 185 3ª.- Nueva máquina electrónica recreativa, según las an-
teriores reivindicaciones, caracterizándose porque dichos
salientes son movidos por medio de unos botones colocados
a cada uno de los laterales de los campos por medio de un
mecanismo electrónico.
- 190 4ª.- Nueva máquina electrónica recreativa, según las ante-
riores reivindicaciones, caracterizándose porque el meca-
nismo del saliente expulsor de bolas llevará un eje que
une el saliente con una pletina que vá a parar a un eje
inducido dentro de una bobina.
- 5ª.- Nueva máquina electrónica recreativa, según las ante-
riores reivindicaciones, caracterizándose porque para rea-
lizar el movimiento anterior, existe asimismo de la bobina



a la placa conectora unos cables de conducción a ella.

195

6ª.-Nueva máquina electrónica recreativa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque existe asimismo otro mecanismo de contactos eléctricos para que al tropezar la bola con ellos, puedan moverse los caballos u objetos situados en la pista de deslizamiento, situada alrededor de ambos campos de juego.

200

7ª.-Nueva máquina electrónica recreativa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque el mecanismo electrónico de los contactos situados en el terreno de juego se realizan por medio de un electroiman que atravesando la tapa del terreno de juego llega en su interior a una bobina y de ésta a la plaqueta de contactos situada en la parte intermedia de los dos campos.

205

8ª.-Nueva máquina electrónica recreativa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque al realizarse los contactos en los electroimanes del campo de juego, estos hacen mover a un cable portador de los caballos, el cual es conducido por medio de poleas alrededor de la pista anteriormente reivindicada.

210

9ª.-Nueva máquina electrónica recreativa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque de las diversas poleas conductoras del cable de caballos, existen dos extremas que llevará además otra polea loca, a fin de dar a las anteriores movimiento por medio de otros cables que van a las poleas de dos motores eléctricos.

215

10ª.-Nueva máquina electrónica recreativa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque existe asimismo un mecanismo de intermitencia con doble círculo de puntos de luz, que ponen en movimiento a un radio que gira sobre ellos para realizar las intermitencias o juegos de luces

220



225 11ª.-Nueva máquina electrónica recreativa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque asimismo existirá un automático marcador del tiempo de la jugada, colocado en un armazón interior del cajón de mecanismos, donde irán asimismo los mecanismos de movimiento de los cables de caballos y el del intermitente de luces de la máquina.

230 12ª.-Nueva máquina electrónica recreativa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizándose porque asimismo estará dotada de varios fusibles, transformador, mecanismo de partida gratis y motores para el movimiento de caballos y luces de la máquina.

235 13ª.-NUEVA MAQUINA ELECTRONICA RECREATIVA, todo tal y como queda descrito en la presente memoria que consta de nueve hojas mecanografiadas por una sola de sus caras y queda representada en las cuatro hojas de dibujos adjuntas.

240

Madrid, 10 de Junio de 1.961

F. SANCHEZ VALLADARES
P. P.

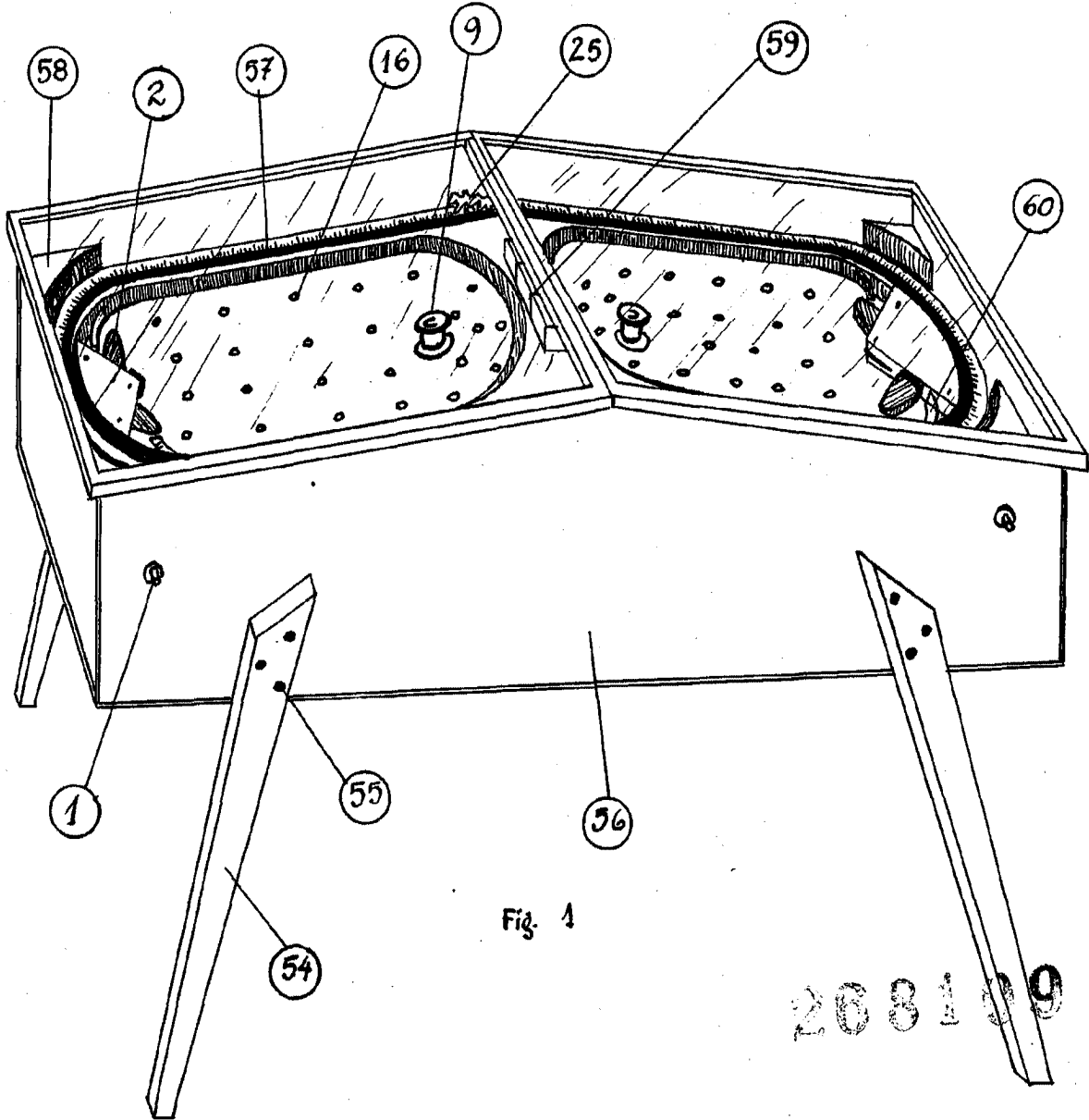


Fig. 4

208100

ESCALA VARIABLE

MADRID, 8 JUNIO - 1961.

F. SANCHEZ VALLE ADONDES

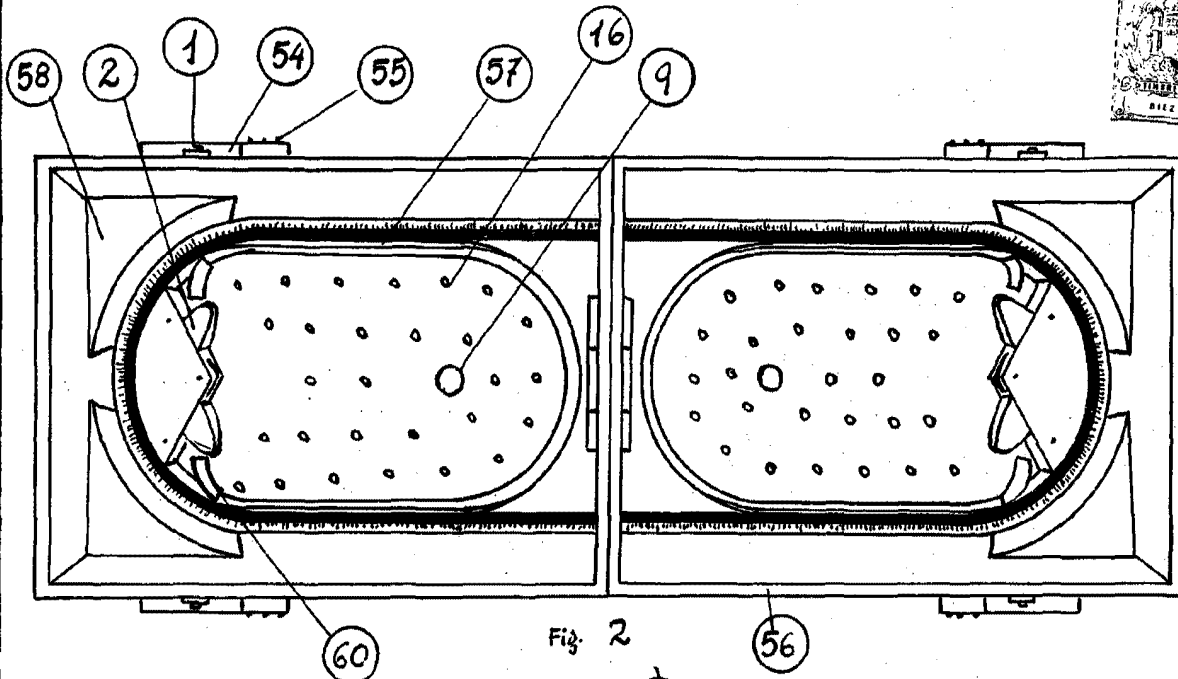


Fig. 2

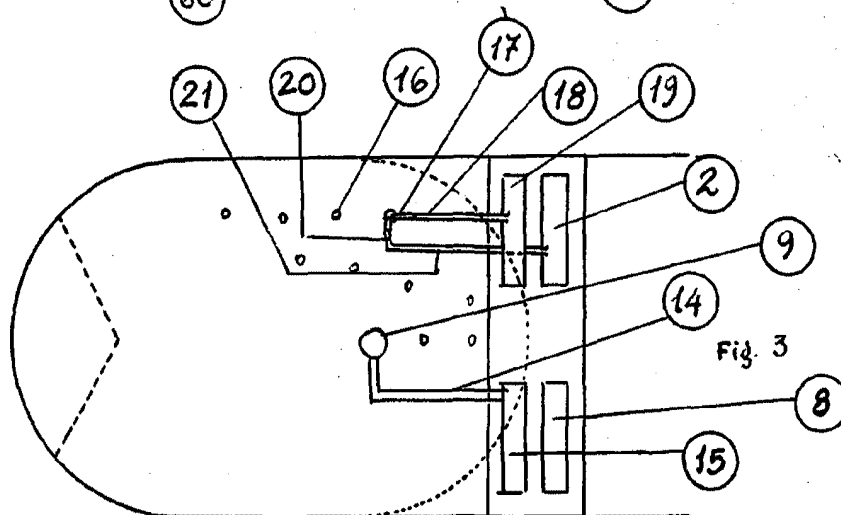


Fig. 3

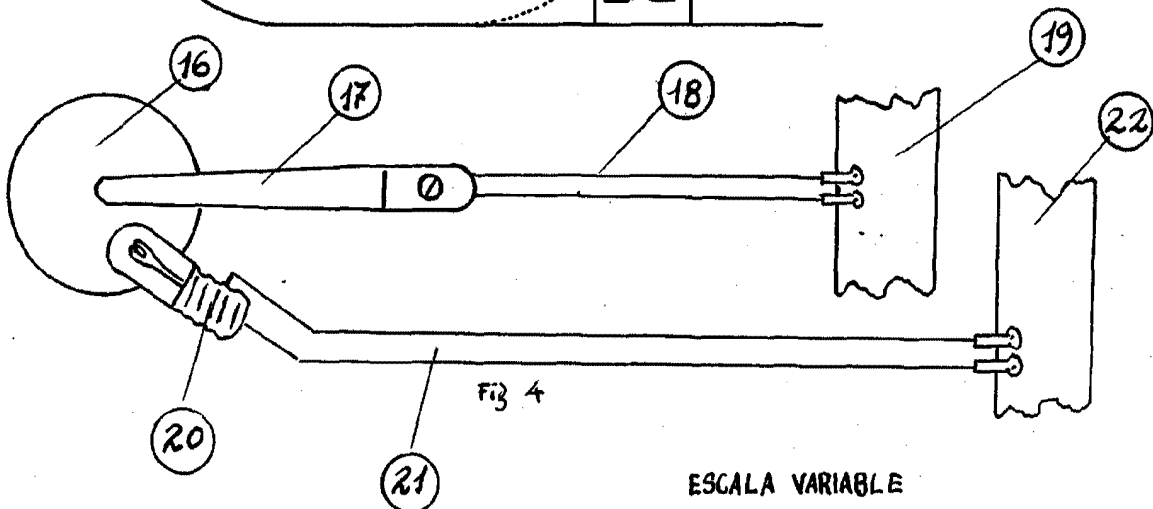


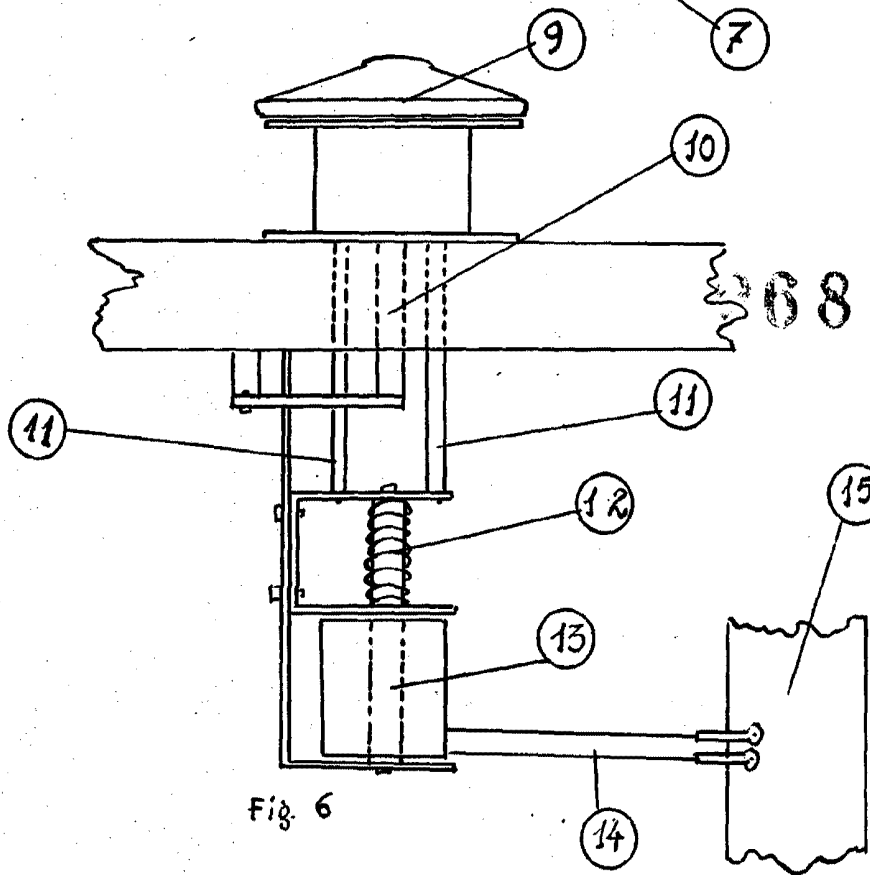
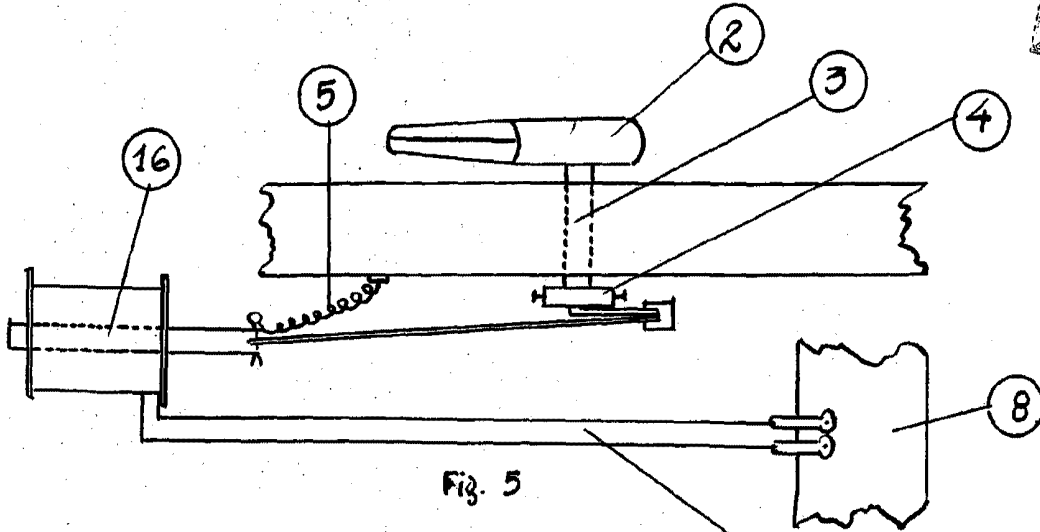
Fig. 4

ESCALA VARIABLE

MADRID, 8 JUNIO 1961.

F. SANCHEZ VALLADARES

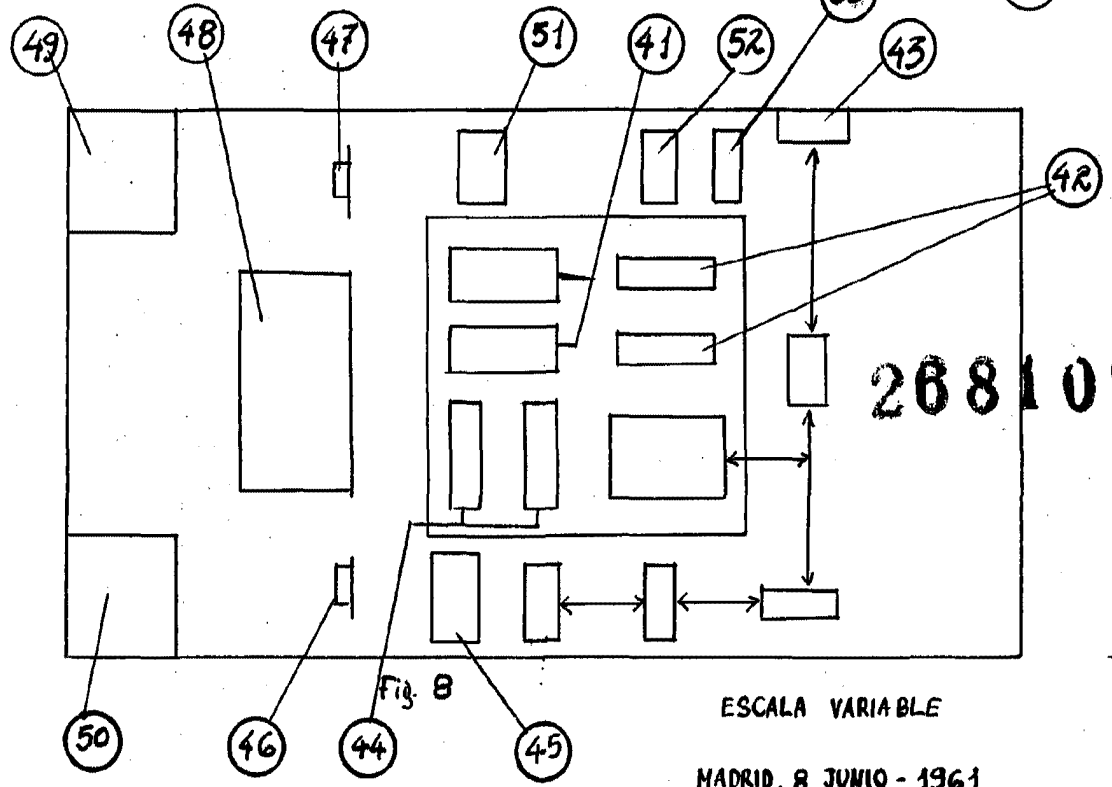
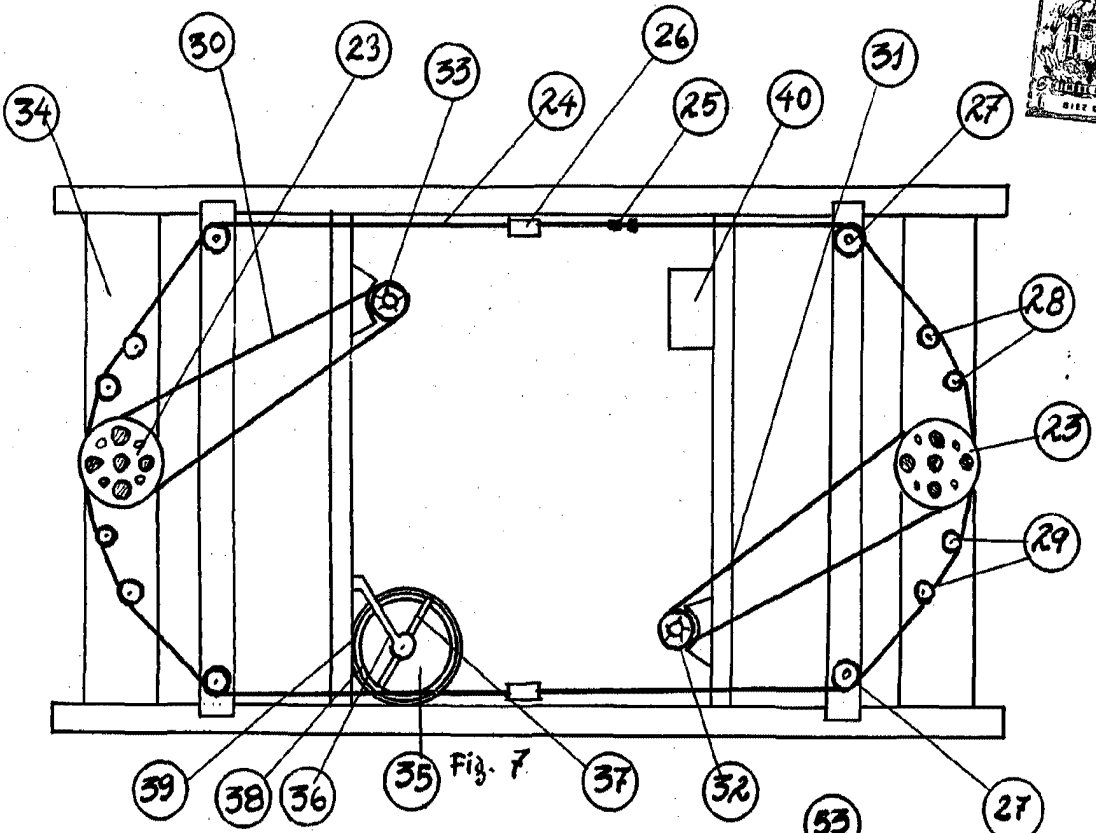
P. P.



68109

ESCALA VARIABLE

MADRID 8 JUNIO 1961
P. SANCHEZ VALLADARES
P.P.



ESCALA VARIABLE

MADRID, 8 JUNIO - 1961

[Handwritten signature]