

27



26991

PATENTE
 DE
 INTRODUCCION

a favor de Don Francisco VASQUEZ ALFONSO y Don José VASQUEZ ALFONSO, ambos de nacionalidad española, residentes en Alicante, calle Trajano, 38, y calle Sevilla, 129, respectivamente, por "CIRCUITO MARCADOR DE TANTEOS EN APARATOS DE JUEGO DE SALÓN".

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a unos perfeccionamientos aplicables a los circuitos marcadores de tanteos de los aparatos de juego de salón, de la clase que comprenden una superficie de juego ligeramente inclinada, provista de contactos susceptibles de ser

5. cerrados por una bola que desciende por ella y asociados con medios indicadores ópticos de los valores atribuidos a cada uno de dichos contactos.

En los aparatos del tipo indicado, se hace uso

10. generalmente de un dispositivo conmutador rotativo de

269911

27 J



5. varias posiciones, accionado a saltos por un electroimán en cuyo circuito de alimentación están insertados los contactos accionables por la bola que se encuentra en juego, y cada una de cuyas posiciones se halla conectada con uno de los dispositivos indicadores. El aparato va totalizando todas las puntuaciones parciales de manera que la suma alcanzada al terminarse el tiempo de funcionamiento automático que se tiene estipulado para el aparato, determina, el tanteo alcanzado; si este tanteo es alcanzado antes del término de este tiempo se pone en funcionamiento el dispositivo contador de repeticiones de ciclos de juego y éste puede ser reanudado.

15. Cuando el usuario tiene cierta práctica en el manejo del aparato le resulta relativamente fácil alcanzar los tanteos máximos dentro del tiempo estipulado por cuyo motivo el juego pierde aliciente. Frente a esta circunstancia, la presente invención tiene por objeto proporcionar unos perfeccionamientos aplicables a los circuitos marcadores de la clase indicada, mediante los cuales resulta necesario ejercer un mayor nivel de habilidad por parte del operador del aparato, con el objeto de alcanzar las puntuaciones máximas que permiten repetir el ciclo de juego.

20. Estos perfeccionamientos consisten esencialmente en asociar con el conmutador rotativo que ilumina las sucesivas cifras de tanteos, un segundo conmutador que es accionado simultáneamente con el mismo y presen-



ta una escobilla móvil conectada a uno de los extremos de un circuito de alimentación, y una pluralidad de contactos fijos que son recorridos por dicha escobilla, cada uno de cuyos contactos se halla conectado con un contacto respectivo de un tercer conmutador cuya escobilla está conectada a la vez con un dispositivo de accionamiento propio y de la cual parte la conexión de mando del dispositivo contador de repeticiones de ciclos de juego.

- 5.
10. En la realización preferida de la invención este tercer conmutador comprende una segunda serie de contactos fijos que se hallan asociados con los contactos fijos del primer conmutador y destinados a la conexión de los dispositivos marcadores luminoso.
15. Esta segunda serie de contactos puede estar dispuesta, por ejemplo, en la misma circunferencia que los contactos de sincronización del contador de repetición de ciclos de juego y la escobilla comprende tres contactos móviles, dispuestos de forma que siempre existen dos de ellos en funcionamiento con las dos series de contactos fijos.
- 20.

Los dibujos adjuntos muestran a título de ejemplo no limitativo del alcance de la invención, una forma preferida de llevar a la práctica la misma, en representación esquemática.

- 25.
- En dichos dibujos: la figura única es el esquema de conexiones del conjunto de los dos conmutadores en su disposición apta para ser insertado en un aparato.



to de la clase indicada a fin de dotarlo de los perfeccionamientos que se describe.

Los conmutadores descritos anteriormente están indicados con las referencias generales -1- y -2- respectivamente.

5.

El primero de ellos comprende una placa de material aislante -3- sobre la que están dispuestas tres series de contactos fijos -4-, -5- y -6-, dispuestos en sendos arcos de circunferencia, a un lado de la placa la primera y en el opuesto las dos segundas que constituyen el segundo conmutador. En el centro

10.

de dichas series de contactos está pivotada la pletina aislante -7- que es accionada a saltos mediante el electroimán contador usual y de forma que a cada salto adelanta una posición angular correspondiente al paso entre dos contactos sucesivos. Esta pletina presenta,

15.

por una parte, un contacto móvil -8- que está conectado mediante el conector -9- con uno de los extremos del circuito de alimentación a baja tensión de los dispositivos indicadores luminosos, y, por la otra,

20.

un puente -10- que comunica constantemente dos contactos de las series -5- y -6-, en la primera de las cuales todos sus contactos se hallan conectados en común con uno de los extremos de un circuito de alimentación

25.

a tensión media para los dispositivos de maniobra del aparato, materializado por el conector -11-. De los contactos de la serie -5- parten los conductores -12- para la alimentación de dichos dispositivos luminosos, en tanto que de los contactos de la serie -6- parten

268

27



otros conductores -13- que se hallan conectados a respectivos contactos fijos de una serie -14- dispuesta en el tercer conmutador -2-.

5. El tercer conmutador consiste en una placa aislante -15- en la que está montada la serie -15- mencionada en el párrafo anterior, otra serie -16- adyacente a ella y otros dos series -17- y -18-, adyacentes entre sí y situadas respectivamente sobre las mismas circunferencias donde se hallan las -14- y -15- anteriormente descritas. Los contactos de la serie -16- están conectados en común con la conexión -19- que lleva al circuito de excitación del dispositivo de repetición de ciclos de juego, no representado con miras a la claridad pero que es perfectamente imaginable por toda persona experta. Los contactos de las series -17- y -18- pueden ser utilizados para cualquier finalidad especial del funcionamiento del aparato, particularmente con respecto de la iluminación de los dispositivos indicadores luminosos.

10. Sobre el eje -20- fijo a la placa -15- se halla pivotada una placa triangular de material aislante -21- provista de tres puentes -22-, -23- y -24- en sus vértices, estando el conjunto dispuesto de manera que, tal como se aprecia en la figura, siempre hay dos de estos puentes en trabajo con respectivos pares de series de contactos descritos.

15. La placa -21- se halla conectada con un medio de accionamiento que permita hacerla avanzar a saltos



200011

- de un paso de contactos y siempre en el mismo sentido. Este dispositivo de accionamiento no ha sido representado a fin de simplificar el dibujo, pero cabe hacer notar que puede estar constituido, por ejemplo, por
5. un dispositivo de trinquete accionado mediante un electroimán o solenoide excitado desde cualquier punto adecuado del aparato, por ejemplo a través de algunos de los contactos de la mesa de juego o por medio de un dispositivo independiente del juego y de un funcionamiento periódico.
 - 10.

- En estas condiciones se comprende que el funcionamiento del primer conmutador en cuanto a la iluminación de los indicadores de tanteo es el usual. En adición a ello, para cada posición de la escobilla correspondiente, se da tensión por el conductor asociado a uno de los contactos fijos de la serie -14- del tercer conmutador, de donde se desprende que la repetición de los ciclos de juego se obtiene solamente si durante el tiempo en que el aparato permanece en esta
15. posición, dicho tercer conmutador coloca uno de sus contactos móviles o puentes sobre el contacto fijo excitado, en cuyo caso se completa el circuito hacia el dispositivo de repetición de ciclo por el conductor -19-. Resulta evidente que el operador se ve obligado a desarrollar, además de la pericia necesaria para desarrollar el tanteo más alto posible dentro del tiempo estipulado por el ciclo de funcionamiento, una mayor habilidad en el sentido de mantener el sin-
 - 20.
 - 25.

27



269011

cronismo entre las posiciones de ambos conmutadores, con lo que el juego gana en aliciente y resulta más distraído.

5. Como se comprende, lo descrito hasta este punto constituye esencialmente los elementos básicos de la presente invención, los cuales, como es natural, pueden ser combinados en la forma más adecuada con los demás elementos usuales en esta clase de aparatos, tales como relevadores de seguridad, de bloqueo, de puesta a cero o contra falsas maniobras, o bien todos aquellos elementos del dominio público susceptibles de completar el automatismo del conjunto, por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las siguientes reivindicaciones.
- 10.

N O T A

15. Se reivindica como objeto de la presente patente de introducción:
1. Circuito marcador de tanteos en aparatos de juego de salón, caracterizado por el hecho de asociar con el conmutador que ilumina las sucesivas cifras de tanteos, un segundo conmutador que es accionado simultáneamente con el mismo y presenta una escobilla móvil conectada a uno de los extremos de un circuito de alimentación, y una pluralidad de contactos fijos que son
- 20.

27 J



269911

- recorridos por dicha escobilla, cada uno de cuyos contactos se halla conectado con un contacto respectivo de un tercer conmutador cuya escobilla está conectada a su vez con un dispositivo de accionamiento propio y de la cual parte la conexión de mando del dispositivo contador de repetición de ciclos de juego.
5. 2. Circuito marcador de tanteos en aparatos de juego de salón, según la reivindicación 1, caracterizado porque el tercer conmutador comprende una
10. segunda serie de contactos fijos que se hallan asociados con los del primer conmutador a los fines del control de los dispositivos indicadores luminosos.
15. 3. Circuito marcador de tanteos en aparatos de juego de salón, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque dicha segunda serie de contactos fijos se halla dispuesta en la misma circunferencia que los contactos de sincronización del contador de repetición de ciclos de juego, y la escobilla comprende tres contactos móviles, estando el conjunto dispuesto de forma que siempre existen dos de dichos contactos de la escobilla en funcionamiento con las dos series de contactos fijos.
20. 4. Circuito marcador de tanteos en aparatos de juego de salón.

25. Todo ello según queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva, la cual consta de

269911



nueve hojas foliadas, escritas a máquina por una sola de sus caras.

Barcelona, a 27 de julio de 1961.

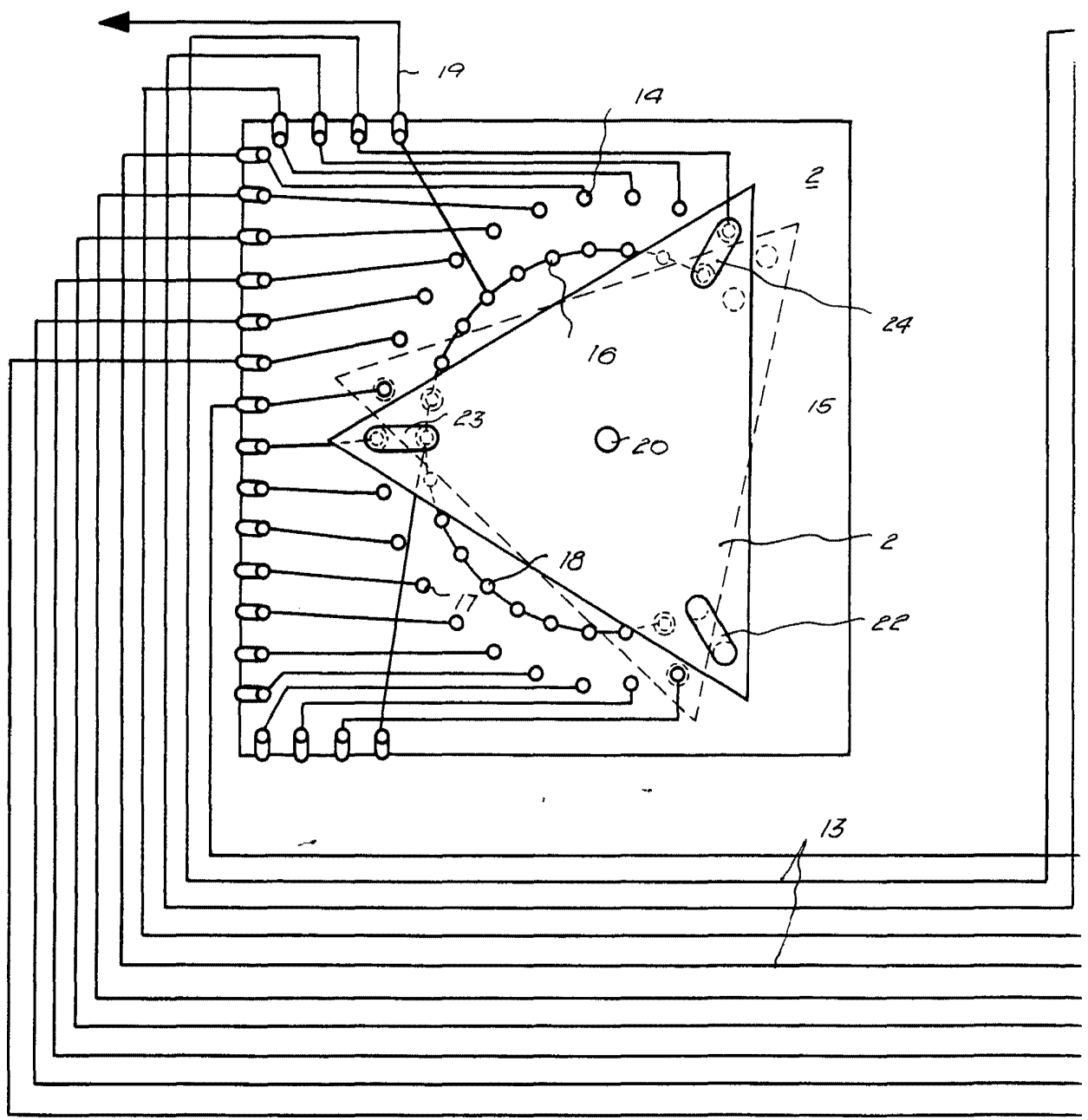
Francisco VALQUEZ ALFONSO
José VALQUEZ ALFONSO

p.s.

A large, stylized handwritten signature in black ink.

II. FRANCISCO VÁZQUEZ ALFONSO
II. JOSÉ VÁZQUEZ ALFONSO

269.911



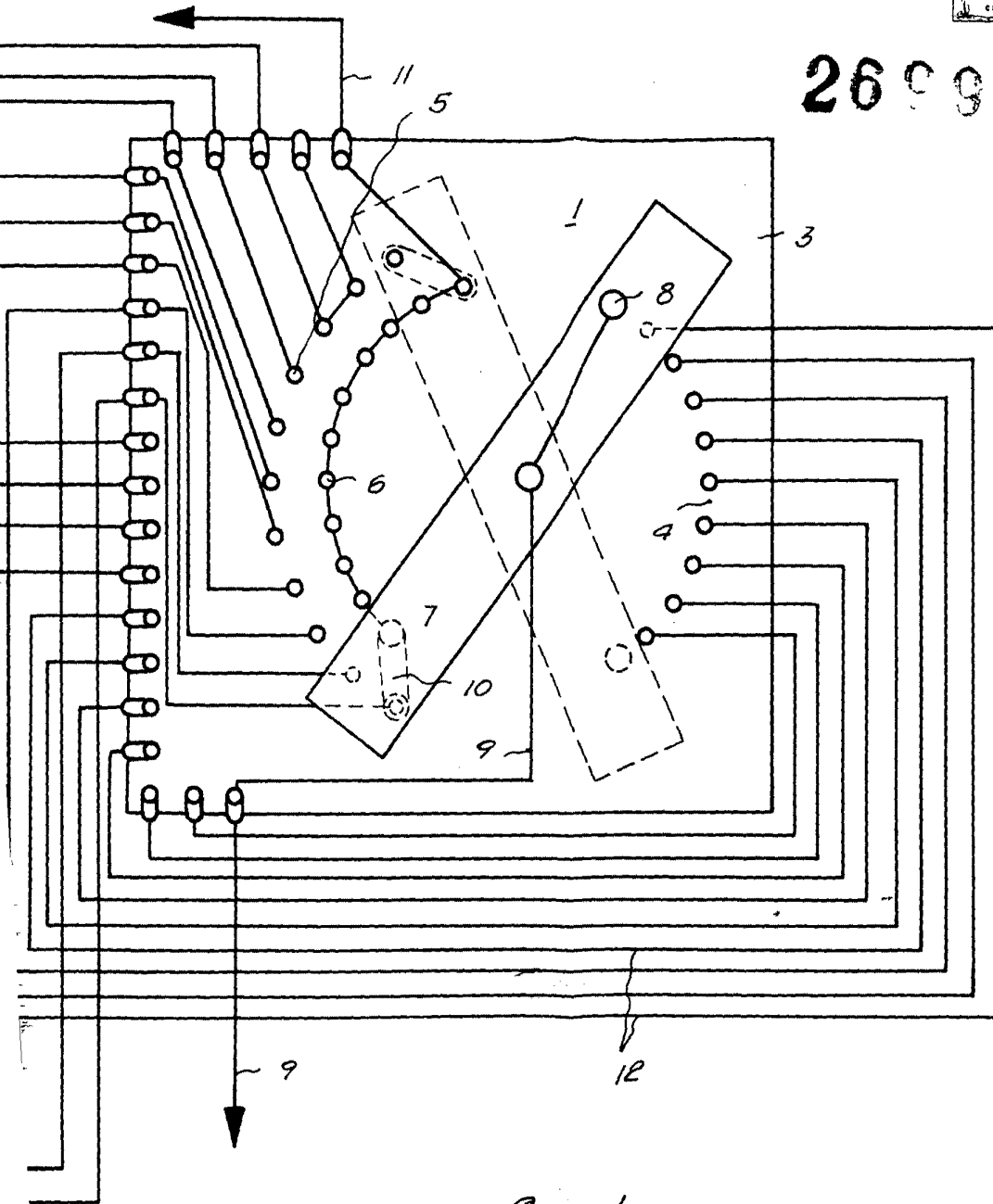
8185

Hoja única

27 JUL



269911



Barcelona, 27 Julio 1961
Francisco Vázquez Alfonso
José Vázquez Alfonso
p.a.