

(18) ES	(11) NUMERO	(19) Y
	(21) 272048	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	

1 DIC. 1983



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 DIC. 1983

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(39) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G 07 C 10700

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

Máquina electrónica publicitaria para pronósticos, adaptable a fútbol, tenis, caballos.

(71) SOLICITANTE (ES)

D. Leandro Anselmo Gonzalez Salvador

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

c/ Galileo, 65 Madrid

(72) INVENTOR (ES)

D. Leandro Anselmo González Salvador

(73) TITULAR (ES)

D. Leandro Anselmo González Salvador

(74) REPRESENTANTE

MEMORIA DESCRIPTIVA
de una
PATENTE MODELO DE UTILIDAD
de:

5 "MAQUINA ELECTRONICA PUBLICITARIA PARA PRONOSTICOS, ADAP-
 TABLE A FUTBOL, TENIS, CABALLOS, ETC.

 Cuyo registro se solicita para 20 años con protección pa
ra todo el territorio nacional a nombre y a favor del Sr. D. -
Leandro Anselmo González Salvador, de nacionalidad española y
10 residente en Madrid, c/ Galileo, 65.

-----oo00oo-----

 El citado Modelo de Utilidad, se refiere a una máquina
electrónica (publicitaria) para pronósticos, adaptable a jue
gos de futbol, tenis, caballos y cualquier competición de dos
conjuntos ó oponentes, con panel publicitario en su parte su
15 perior.

 Si se trata de quiniela de futbol, los pronósticos se sa
carán resultado a resultado sucesivamente.

 a) Consta de circuito integrado que actúa como multivi
brador, dando una entrada a un segundo circuito lógico, que da
20 un porcentaje de posibilidades a la salida del código binario,
que se le marque a la entrada.

 b) Opera mediante conmutador de dos posiciones; posición
A) y posición B). Estos resultados se manifiestan sobre un in
dicador luminoso formado mediante diodos led, que reproducen
25 los signos 1 X 2, representados en números.

En la posición A) del conmutador nos da una salida de 60% de posibilidades en el número 1, 30% para la X y 10% al número 2. En la posición B) del conmutador la salida binaria es del 20% para el número 1 y 40% respectivamente a la X y al número 2.

5

c) La alimentación del circuito es de 9 V. de C.C. y los números son formados mediante Diodos Led, todo esto protegido con fusible de 250 Milí Amperios.

MODO DE FUNCIONAMIENTO

Al conectar el interruptor a posición encendido A-3; se enciende el Diodo testigo verde A-5, a continuación se coloca la palanca del conmutador A-4 de cambio de posibilidades más-menos; en posición A es favorable al equipo que juega en casa, y en posición B da más posibilidades al equipo visitante, esta maniobra se realiza según deseo de la persona que trate de sacar el pronóstico; seguidamente se presiona el pulsador A-6, el cual, pone en funcionamiento el flip-flop durante unos segundos y al soltarlo se queda encendido en el signo que haya coincidido con la salida del circuito lógico, repitiendo esta operación cuantas veces se desea para cumplimentar los pronósticos deseados.

10

15

20

-----000000-----

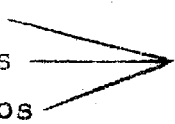
DETALLE CORRESPONDIENTE A FIGURA Nº 1 Y 2.

SE COMPONE ESTE UNIDAD DE:

- A-1 Carcasa de Unidad
- A-2 Conjunto luminoso 1 X 2
- 5 A-3 Interruptor de encendido I-1
- A-4 Conmutador de dos posiciones para cambio de posibilidades.C.O-1
- A-5 Diodo Led, indicador de máquina en conexión D-4
- A-6 Pulsador (Ordenador de juego) PU-1
- 10 A-7 Panel publicitario
- A-8 Soporte fusible
- A-9 Fusible F 1 - de 100 m. amp.
- A-10 Soporte Fuente de alimentación
- A-11 Fuente de alimentación

-----0000-----

LEGENDA CORRESPONDIENTE A ESQUEMA DE
CONTORNES ELECTRONICOS, PLANO II/II.

- 1 Seis Diodos Led rojos
X Trece Diodos Led rojos
5 2 Quince Diodos Led rojos  A-2
- D-1 Diodo OA 91
D-2 Diodo OA 91
D-3 Diodo OA 91
R-3 Resistencia de 1,2 K 1/4 W.
10 R-4 Resistencia de 1,2 K 1/4 W.
R-5 Resistencia de 1,2 K 1/4 W.
R-1 Resistencia de 10 K 1/4 W.
R-2 Resistencia de 870 K 1/4 W.
I-1 Interruptor
- 15 D-4 Diodo Led verde
CO-1 Conmutador de dos posiciones dos circuitos
CI-1 Circuito impreso de cuatro puertas NAND.
CI-2 Circuito impreso en lógica binaria B.C.D.
A-11 Dos pilas de petaca de 4,5 V.
- 20 T-1 Transistor 2N 1711
T-2 Transistor 2N 1711
T-3 Transistor 2N 1711
R-4 Resistencia de 15 Ω 1/4 W.
R-7 Resistencia de 15 Ω 1/4 W.
25 R-8 Resistencia de 15 Ω 1/4 W.
C-1 Condensador 10 K. 25 V.
SW-1 Pulsador contacto abierto en reposo

REIVINDICACIONES

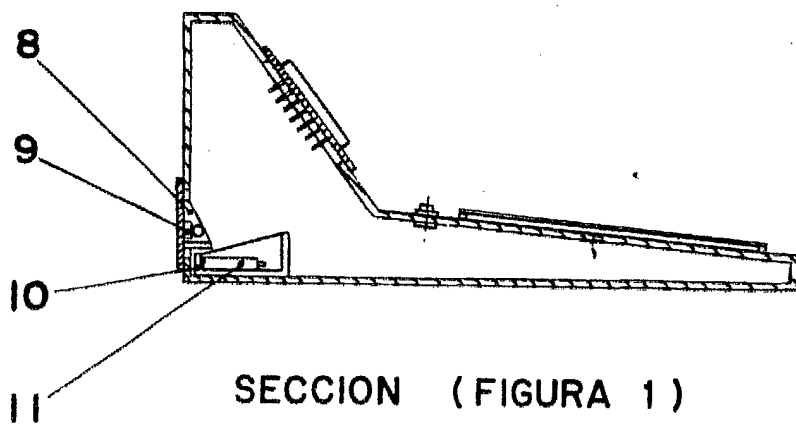
1a) Máquina electrónica publicitaria para pronósticos, adaptable a fútbol, tenis, caballos, etc. Consta de un mueble rectangular de chapa, de medidas 23 x 35 cm. y un frontal con una hipotenusa de 70 mm., donde se aloja el indicador de resultados 1, X, 2. Estos nros son luminosos y se forman mediante diodos led, el nº 1 significa ganador en casa, el signo X empatado y el nº 2 ganador al equipo visitante (jugador visitante).

2a) Máquina según la reivindicación primera, de acuerdo con la misma, en la parte superior de la caja, tiene un alojamiento de medidas 21 x 23 cm. para panel publicitario, interruptor encendido y desconexión y pulsador de puesta en marcha de combinaciones 1, X, 2, así como interruptor de cambio de posibilidades, más favorable al 1, y ó más favorable al X, 2.

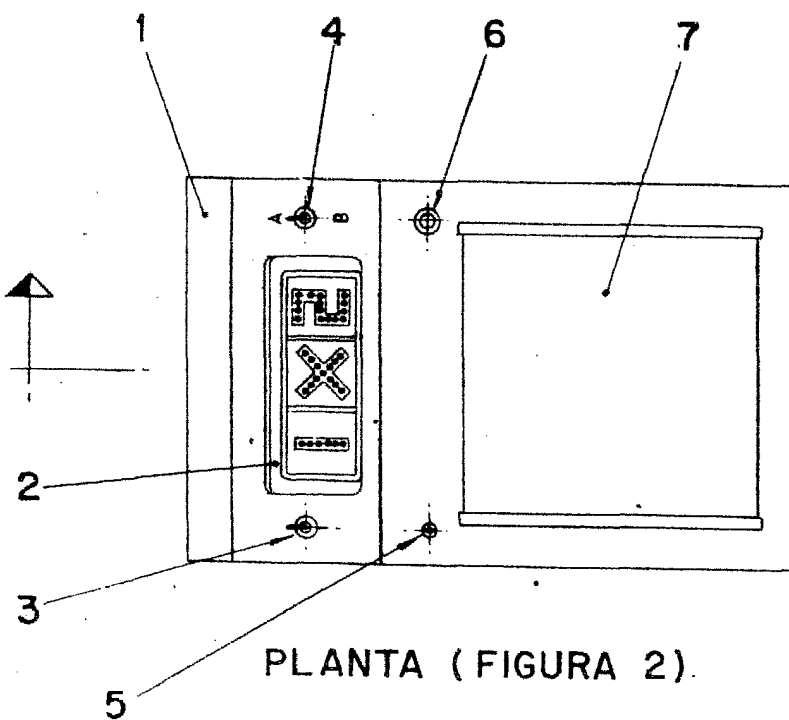
3a) Máquina según los reivindicados anteriores, de acuerdo con la conexión deseada de circuito binario, que se marque en posición A), el porcentaje de salida es de 60% de posibilidades al nº 1, - 30% de posibilidades a la X y 10% de posibilidades al nº 2. En posición B), el porcentaje de salida binaria es 20% de posibilidades para el nº 1, y 40% respectivamente a la X y al nº 2.

4a) Máquina según reivindicaciones anteriores, la tensión de alimentación del circuito es de 9 V. de corriente continua.

5a) Máquina electrónica publicitaria para pronósticos, adaptable a fútbol, tenis, caballos, etc.

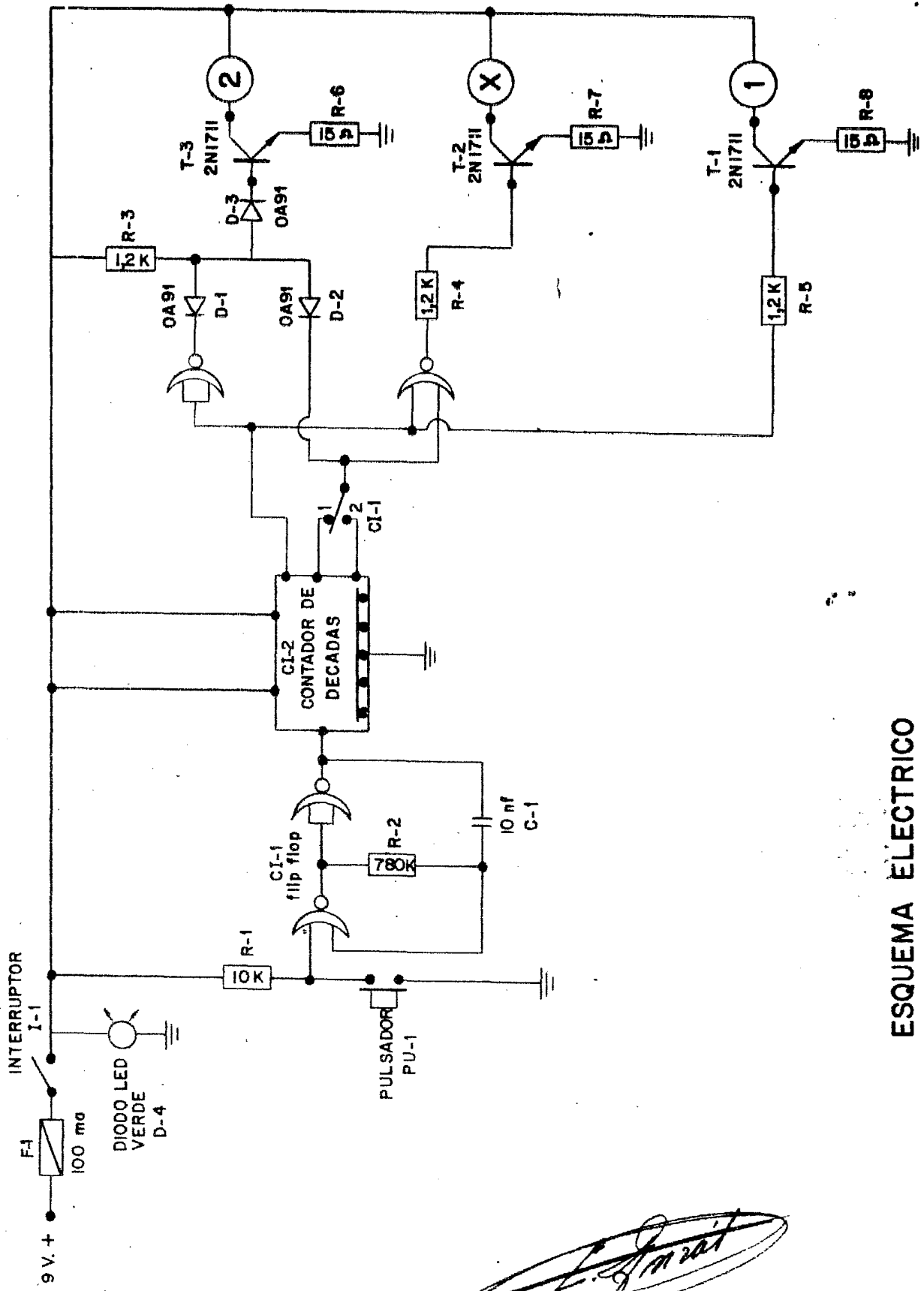


SECCION (FIGURA 1)



PLANTA (FIGURA 2)

[Handwritten signature]



ESQUEMA ELECTRICO