



62

274424

MEMORIA DESCRIPTIVA

para solicitar

P A T E N T E D E I N V E N C I O N

por 20 años, en España

por: " PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LOS SISTEMAS ELECTRONICOS PARA JUEGOS DE SALON".

a nombre de: Don Salvador PERUCHO CANO, domiciliado en Madrid, Paseo de las Delicias, 129

-o-

Si bien son conocidos en todos los países los juegos de salón recreativos electrónicos en sus diversidades de luces, colores y tipos, todos se han limitado a buscar el entretenimiento para un solo jugador, el cual lo acciona con la introducción de una moneda, y mediante relays eléctricos, permite a dicho solitario jugador, marcar tantos.

El objeto de la presente solicitud de patente de invención, se refiere a perfeccionamientos introducidos en los sistemas electrónicos para juegos de salón, cuyas característi-

274424



10 cas de novedad le confieren la cualidad de aportar a la función a que se destinan, las ventajas siguientes:

A.-Posibilidad de poder jugar de una a cuatro personas pudiendo hacer cada una de ellas durante la partida, sus jugadas independientes.

15 B.-Son innecesarios los relés para su funcionamiento, aun cuando también puede funcionar con ellos, marcándose los tantos de cada jugador por balancines interiores que accionan a unos contadores de tantos.

20 C.-Empleo de contadores múltiples para marcar los tantos de cada equipo.

D.-Empleo de rampa central para recuperación de bolas ya jugadas y para repartimiento a partes iguales entre ambos bandos.

25 E.-Disposición de dos catapultas accionadas por balancines con contacto automático.

F.-Inclinación adecuada de los dos campos de juego, la cual facilita el movimiento de la pelota.

G.-Disposición de cuatro interruptores que pueden actuar conectados o individuales.

30 Por el único importe de una moneda permite la utilización del juego electrónico, desde una a cuatro personas.

En los planos que se acompañan se han representado los perfeccionamientos preconizados.

35 La figura -1A- representa el esquema del sistema electrónico, siendo -A''- B''- los clips o mandos utilizados por los jugadores, con sus correspondientes electroimanes -F-, las catapultas de lanzamiento de bolas -C''-, el péndulo -D-, y el aviso luminoso de partida terminada y falta en el juego -E-.



En la figura -1B-, la letra -A''- representa la partida terminada, y -B''- mantenimiento retardado de puesta nuevamente a juego a la entrada de la moneda.

En la figura -1C-, las letras -A B- representan los contadores de tantos, "cientos", "miles" y puesta a cero, con sus electroimanes -a b-, siendo -C' D'- las plaquetas de "cientos" y "miles", así como -E'- la partida gratis que se logra al introducir la bola por el lugar adecuado.

La figura 2, representa el mecanismo elevador de bolas al tablero de juego, compuesto de manillar de impulsión -1+; casquillo guía embutidos en el muelle -2-; tuerca de fijación al manillar -3-; biela de elevación de la bola -5-; capuchón cobertor de la parte superior del muelle -6-; y muelle elevador y obturador -7- .

La figura 3 representa las catapultas de lanzamiento de bolas, siendo -1- la cazoleta basculante; -2- la base del balancín para contacto con el peso de la bola; -3- las plaquetas de contacto; -4- émbolo del electroimán; y -5- electroimán o bobina.

La figura 4 son los balancines marcadores, siendo -1- la base fija del tablero; -2- el balancín; y -3- las plaquetas de contacto.

La figura 5 son los clipers o mandos de los jugadores, siendo -1- el émbolo que se compone de cuatro cuerpos, letras A-B-C-D. La letra -A- es la base de sujeción del cliper; -B- es la biela intermedia realizada con un enganche de cadena de bicicleta; -D- émbolo de recorrido fijo; y -C- émbolo del electroimán. El número -2- es la escuadra de sujeción al tablero interior; -3- la bobina electroimán; y -4- la tuerca regulado-



82

4424

ra del recorrido del émbolo en la bobina.

70 Al pasar la bola por los agujeros del tablero, actúan las plaquetas sobre el electroimán y sobre los contadores, así como la de partida gratis actúa sobre el "tres mil" de ambos contadores, a través de la plaqueta de mantenimiento retardado sobre la puesta a cero y apertura de bolas para comenzar la partida gratuita.

75 Cuando el total representado por ocho bolas, han jugado y entrado en el aparato y actúan sobre un electroimán que desconecta los clipers de ambos campos, la partida ha terminado, encendiéndose un aviso iluminado que lo acredita. Este mismo ciclo se efectúa para accionar el mecanismo de falta.

80 Para evitar que se consigan fraudulentamente partidas gratis, moviendo o elevando el tablero, para que las bolas entren en los huecos "miles", existe el péndulo que actúa por contacto, desconectando el sistema de mandos e iluminando el aviso de falta.

85 Los clipers o mandos tienen por objeto impulsar la bola por el tablero, como mando único de los jugadores, y conseguir tanteo. Cuando se escapa la bola y sobrepasa los clipers, se introduce en la catapulta de su campo, la cual la lanza al campo contrario.

90 La alimentación eléctrica y luminosa del conjunto se hace a través de un autotransformador enchufado directamente a la red.

95 Descrita suficientemente la naturaleza de la invención se hace constar que puede ser objeto de cualquiera modificación de detalle que no altere su fundamento.

- N O T A -

Los puntos de invención propios y nuevos que se pre-



274424

sentan para que sean objeto de esta patente de invención por veinte años, son los siguientes:

100 1º.-Perfeccionamientos introducidos en los sistemas electrónicos para juegos de salón, caracterizados porque se dispone de unos contadores de tantos y puesta a cero con sus electroimanes, plaquetas de contacto y mandos para jugadores, péndulo, aviso luminoso de partida acabada y falta, efectuándose el control de tales elementos por mandos electrónicos.

105 2º.-Perfeccionamientos introducidos en los sistemas electrónicos para juegos de salón, según la reivindicación anterior y por poseer un elevador de bolas al tablero de juego, compuesto de manillar de impulsión, casquillo guía embutido en el muelle, tuerca de fijación al manillar, biela de elevación de la bola, tubo vertical de subida de la bola, capuchón
110 colector de la parte superior del muelle y muelle elevador y obturador.

 3º.-Perfeccionamientos introducidos en los sistemas electrónicos para juegos de salón, según descrito queda en
115 las reivindicaciones precedentes, caracterizados por estar constituidos por catapultas formadas por cazoleta basculante, base de balancín para contacto con el peso de la bola, plaquetas de contacto, émbolo del electroimán y electroimán.

 4º.-Perfeccionamientos introducidos en los sistemas
120 electrónicos para juegos de salón, tal y como se describe en las anteriores reivindicaciones, caracterizados por llevar instalados unos balancines marcadores con base fija y plaquetas de contacto y mandos para jugadores.

 5º.-Perfeccionamientos introducidos en los sistemas
125 electrónicos para juegos de salón, según ha quedado reivindi-



274424

130 cado anteriormente y porque los mandos están compuestos de
'émbolo con base de sujección, biela intermedia, émbolo del
electroimán y émbolo de recorrido fijo, así como escuadra
de sujección al tablero interior, bobina electroimán y man-
do exterior.

6º.-PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LOS SISTEMAS
ELECTRONICOS PARA JUEGOS DE SALON.

Tal y como se ha descrito en la memoria que ante -
cede, representado en los planos que se acompañan y para los
fines que se han especificado.

Consta la presente memoria descriptiva de seis ho-
jas escritas a máquina por una sola cara y de dos hojas de
planos en lámina doble.

Madrid, 8 de febrero de 1962

D. Salvador Peruché Cano

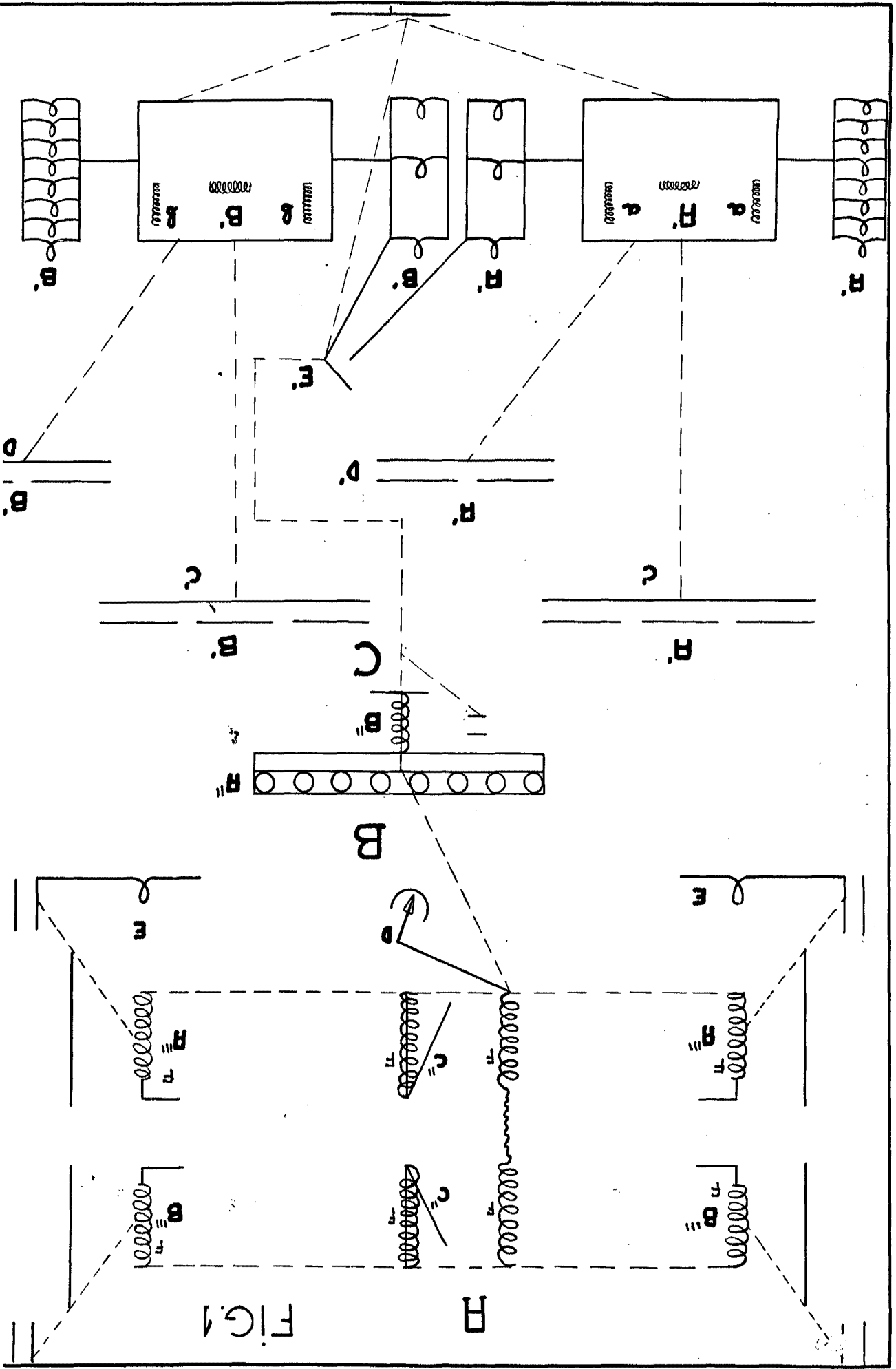
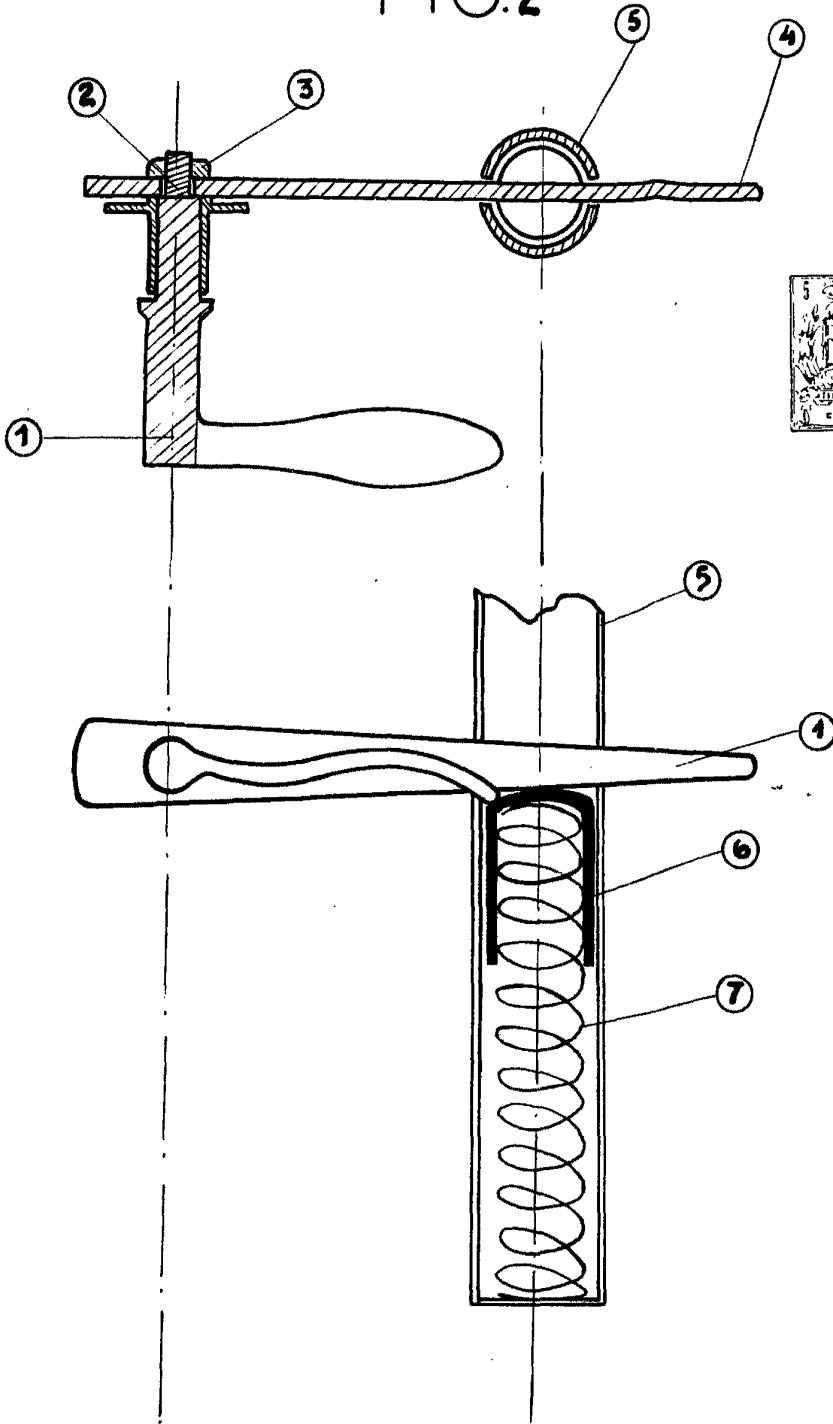


FIG.2



371224



Escaleta Variable: Madrid 8-2-1962

[Handwritten signature]

D. Salvador Percho Cano

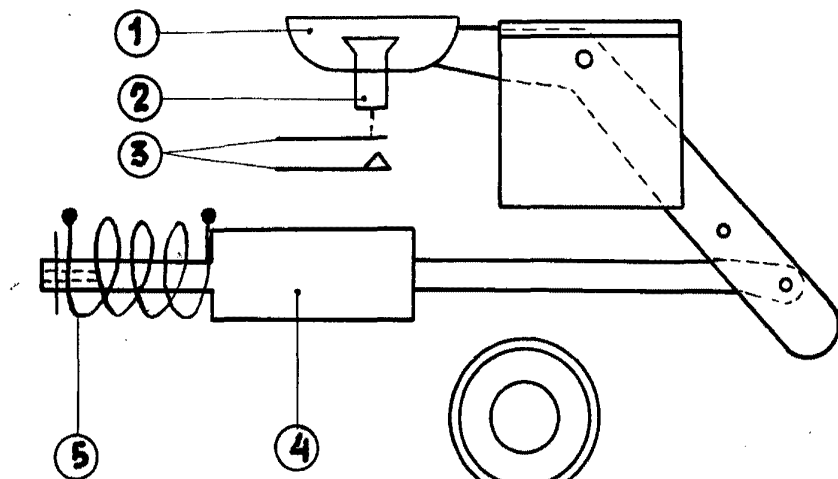


FIG. 3

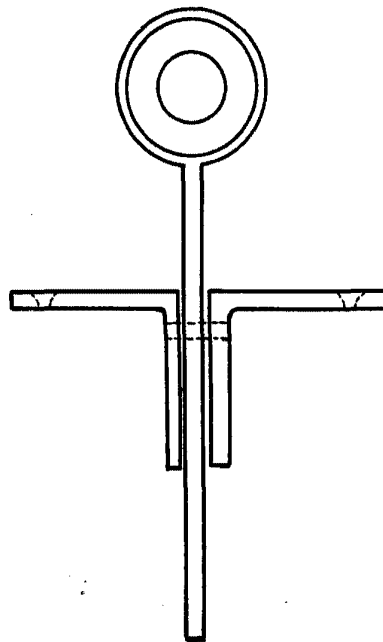


FIG. 4

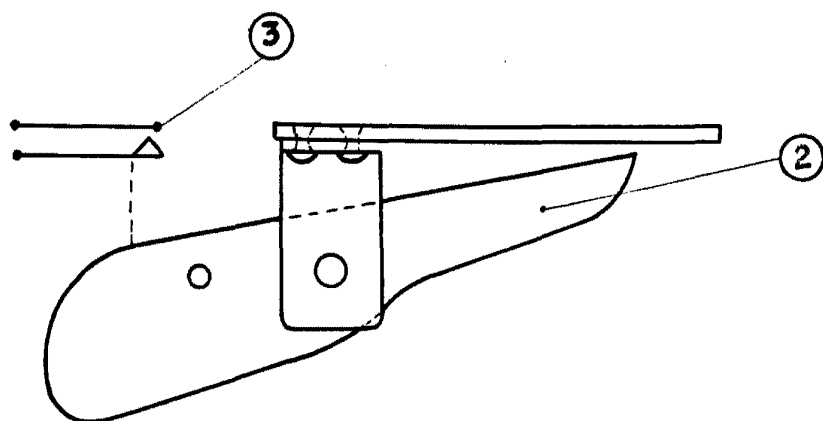
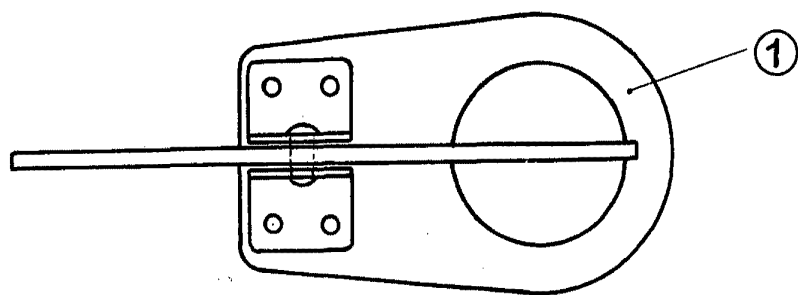
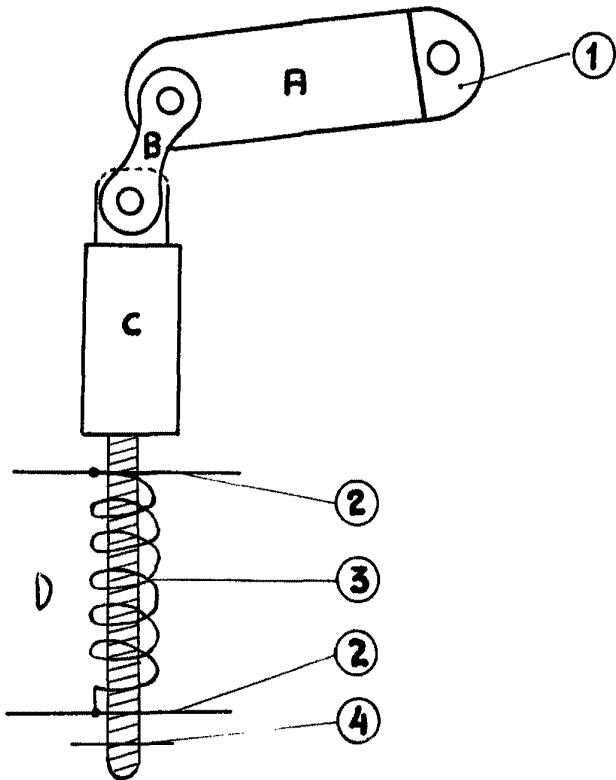
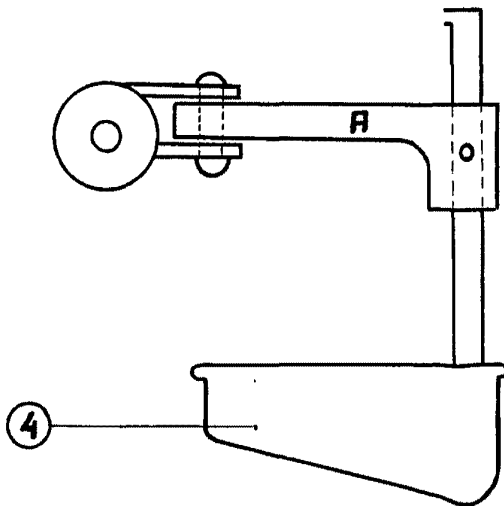


FIG. 5



374424



Escala Variable ; Madrid 8-2-1962

Handwritten signature