

(10) ES (11) NUMERO (12) FECHA DE PRESENTACION	(10) Y 283741
	31 DIC. 1984



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1- MAYO 1985

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07F 17/32

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"MANDO PARA MAQUINAS RECREATIVAS".

(71) SOLICITANTE (ES)
Hernan Martin, D. Felix

SOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. Valladolid, nº. 63-65 28008 MADRID

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)
El solicitante.

(74) REPRESENTANTE
JUAN JOSE ALONSO YAGUE (203-8)

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un mando que ha sido especialmente concebido para máquinas recreativas, y más concretamente para máquinas recreativas del tipo de las que con arreglo al desarrollo del juego, se hace precisa la disposición de un mando para control de un vehículo, como por ejemplo una nave espacial, que paralelamente permita efectuar disparos o cualquier otro tipo de manipulaciones.

10 En este sentido el mando que la invención propone está capacitado para bascular lateralmente, en orden a actuar sobre un potenciómetro, y a la vez incorpora pulsadores con los que se activan los circuitos de control o disparo anteriormente citados, todo ello dentro de unos límites para tal basculación de movimiento y con una tendencia a adoptar un posicionamiento intermedio y estable, a partir del cual se produce la basculación en uno u otro sentido.

15 Para ello y de forma más concreta el mando que la invención propone se constituye a partir de un eje, montado sobre la correspondiente estructura soporte, eje que atraviesa frontalmente la carcasa de la máquina para recibir, por fuera de ésta, al

mando propiamente dicho, el cual se constituye me
diante dos brazos arqueados, que en conjunto deter
minan una especie de U, brazos rematados por sendas
empuñaduras, en las que se establecen los menciona
dos pulsadores de mando.

El eje al que se encuentra asociado el mando
propiamente dicho está capacitado para girar libre
mente sobre un cojinete asociado a la estructura so
porte y presenta como especial característica el he
cho de incorporar un piñón que engrana con un segun
do piñón asociado al eje del potenciómetro, para
accionamiento de este último así como la existencia
de dos palancas laterales, que basculan con el pro
pio eje y que estan rematadas por topes limitadores
de basculación sobre una emergencia operativamente
dispuesta en el propio soporte. Como complemento de
la estructura descrita se ha previsto que al citado
eje sea solidario un anillo, que obviamente gira
también con dicho eje, con la particularidad de que
entre dicho anillo y dos puntos laterales de la es
tructura soporte se establecen sendos resortes que
tienden a mantener la posición central de equilibrio
para el mando propiamente dicho.

Se consigue de esta manera un mando de fácil
manejo y de aspecto atractivo, que tiende en todo mo
mento a ocupar un posicionamiento estable, y está
capacitado para bascular en uno u otro sentido por

accionamiento del usuario entre límites establecidos al efecto y que incorpora en sus correspondientes empuñaduras pulsadores para control de la máquina en el desarrollo del juego.

5 Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de
10 planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo, y en su única figura se ha representado en una vista en perspectiva, un mando para máquinas recreativas realizado con el objeto de la presente invención.

15 A la vista de esta figura puede observarse como el mando que la invención propone se obtiene a base de una estructura soporte 1, preferentemente de configuración general en U, aunque puede adoptar
20 cualquiera otra, que a través de uno de sus extremos, concretamente mediante las cartelas acodadas 2, define la superficie de implantación en la carcasa de la máquina, de manera que el eje 3, instalado en dicha estructura soporte 1, emerge al exterior y se remata en el mando de accionamiento
25 propiamente dicho, el cual se constituye mediante un núcleo o bloque central 4, que remata la extremidad libre del eje 3 y del que emergen dos brazos 5

acodados ortogonalmente hacia arriba y rematados en sendas empuñaduras 6, preferentemente de configuración anatómica para su óptima adaptación a la mano del usuario y provistas, en puntos extrategicamente dispuestos, de pulsadores 7 a través de los que el jugador controla el desarrollo del juego en aquellas facetas en las que la máquina se lo permite.

El eje 3 juega en el seno de la estructura soporte 1 con la colaboración de un cojinete 8 y dicho eje por su extremidad interna, que descansa sobre una cartela 9, incorpora una rueda dentada 10 que engrana con un piñón 11 asociado al eje de un potenciómetro 12, de manera que las basculación en uno u otro sentido del mando propiamente dicho, mediante el accionamiento sobre las empuñaduras 6, determina un giro del eje 3 que es transmitido mediante los piñones 10 y 11 al potenciómetro 12 y que origina una consecuente variación en la operatividad del circuito en que dicho potenciómetro se encuentra asociado.

Para limitar la basculación lateral del eje 3, o lo que es lo mismo del mando 5-6 propiamente dicho, se ha previsto que al citado eje 3 se asocien lateralmente dos palancas 13 rematadas en sendos topes 14 elásticos, preferentemente de goma, que en las citadas situaciones límites de bascula-

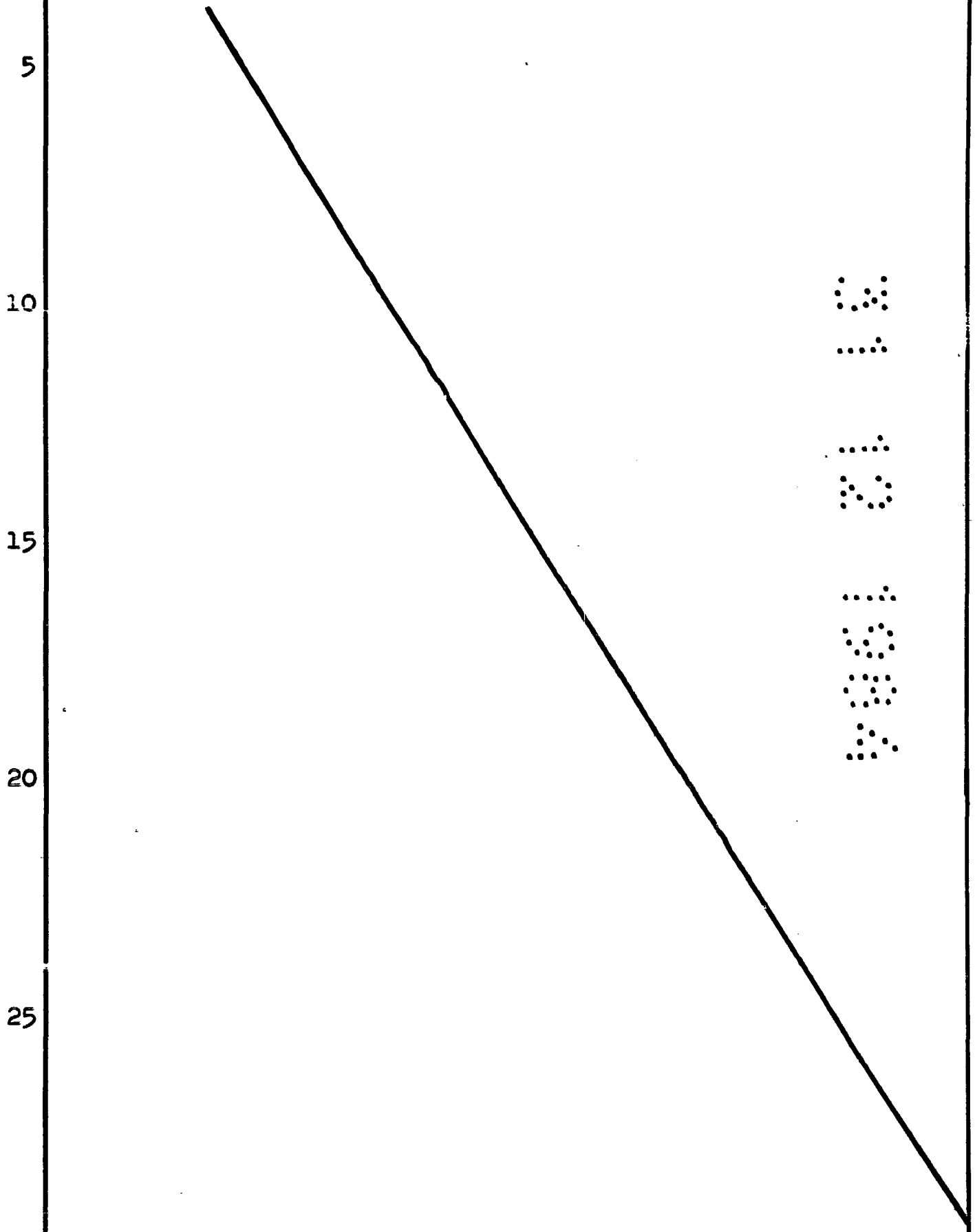
ción inciden sobre una prominencia 15 asociada a la base de la estructura soporte 1.

5 Por otro lado y para asegurar que el mando tien-
da a ocupar una posición intermedia y estable, se
ha previsto paralelamente que al propio eje 3 se
asocie un anillo 16, que en un determinado punto,
concretamente en correspondencia con la vertical me-
10 dia, recibe al extremo correspondiente de sendos re-
sortes 17 establecidos entre dicho anillo 16 y las
zonas laterales de la estructura soporte 1, como se
observa claramente en la figura, de manera que ta-
les resortes, idénticos entre sí, quedan simétrica-
mente situados respecto al plano vertical y medio
del conjunto, pasante por el eje 3, con lo que se
15 consigue un posicionamiento de equilibrio estable
para el mando propiamente dicho, a partir del cual
éste está capacitado para bascular en un sentido u
en otro, hasta los límites establecidos por los to-
pes 14.

20 No se considera necesario hacer más extensa es-
te descripción para que cualquier experto en la ma-
teria comprenda el alcance de la invención y las
ventajas que de la misma se derivan.

25 Los materiales, forma, tamaño y disposición de
los elementos serán susceptibles de variación siem-
pre y cuando ello no suponga una alteración a la
esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre en sentido amplio y no limitativo.



REIVINDICACIONES

5 1.- MANDO PARA MAQUINAS RECREATIVAS, que sien
do especialmente aplicable a máquinas del tipo de
las que el jugador debe controlar una nave o cual-
quier otro tipo de vehículo, esencialmente se carac-
teriza porque se constituye mediante una pareja de
brazos que emergen en oposición de la extremidad
frontal y libre de un eje que emerge a su vez de
10 la carcasa de la máquina, brazos que sufren respec-
tivos acodamientos ortogonales ascendentes y que se
rematan en sendas empuñaduras conformadas anatomica-
mente, habiendose previsto que tales empuñaduras
estén provistas de pulsadores adecuadamente posicio-
15 nados para su fácil activación por el jugador, mien-
tras mantiene agarradas dichas empuñaduras.....

20 2.- MANDO PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según rei-
vindicación 1, caracterizado porque el citado eje
se monta con libertad de giro sobre una estructura
soporte instalada en el interior de la máquina e
incorpora una rueda dentada a través de la que en-
grana con un piñón asociado al potenciómetro del
circuito de la máquina a controlar por el mando, de
manera que la basculación en uno u otro sentido de
25 este último determina una variación funcional en
dicho potenciómetro.

3.- MANDO PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según rei

vindicaciones anteriores, caracterizado porque el ángulo de basculación lateral del mando, está limitado por dos palancas asociadas al eje, rematadas en sendos topes elásticos, que inciden al límite de la basculación en uno u otro sentido, sobre una prominencia establecida en la propia estructura soporte.

4.- MANDO PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el mando propiamente dicho tiende a una situación intermedia de equilibrio estable, por efecto de dos resortes establecidos entre la propia estructura soporte y un anillo asociado al eje, de manera que tales resortes, identicos entre sí, adoptan un posicionamiento simétrico con respecto al plano vertical y medio del conjunto pasante por el eje de basculación del mando propiamente dicho.

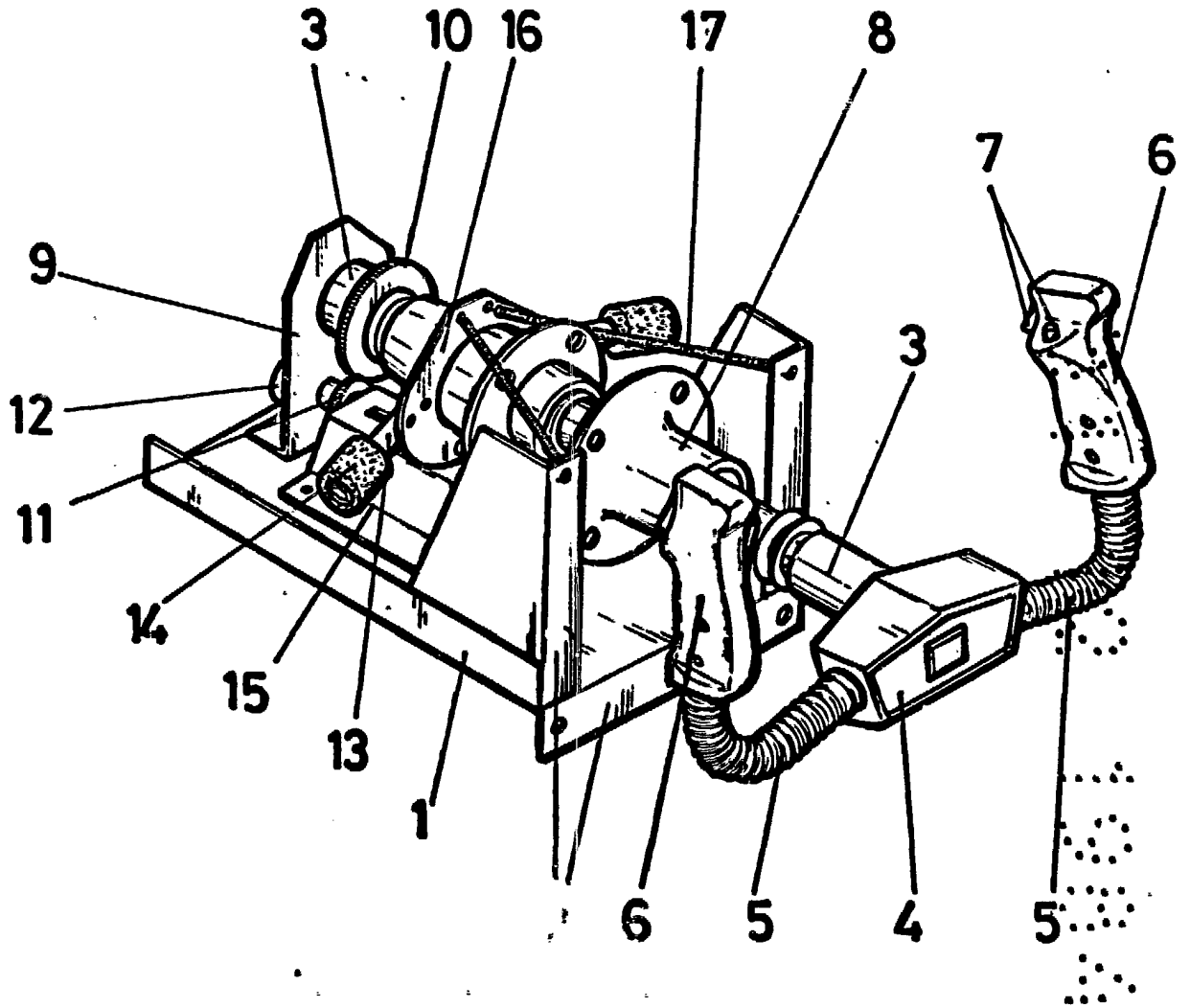
5.- MANDO PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según queda descrito y reivindicado en la presente memoria, que consta de nueve hojas todas ellas escritas a máquina, por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

Madrid, 81 DIC. 1984

p. a.

JUAN JOSE ALONSO YAGUE

Jesús Picazo Sierra



ESCALA VARIABLE

MADRID 31 Dic. 1984
JUAN JOSE ALONSO YAGUE
P. P.