

284.936.



284936

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

por veinte años

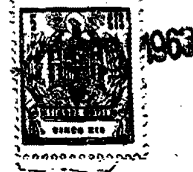
en España a favor de DON ARTURO JUSTO GALUNDI, de nacionalidad española residente en Barcelona, calle de Vich número 23, por:

LA MÁQUINA ELECTRONICA PARA JUEGO DE HABILIDAD"

ooooCooo

MEMORIA DESCRIPTIVA

Se refiere la presente Patente conforme su enunciado indica a una máquina de funcionamiento electrónico la cual constituye un juego recreativo de habilidad cuya característica supera considerablemente a las máquinas de este tipo hasta el presente conocido, aportando una gran ligereza en lo que a su tamaño y peso se refiere y una mayor estética y belleza en su ornamentación externa así como una distribución completamente distinta de los obstáculos y de los objetos de señalización que se disponen para la consecución del juego.



-2- 284938

Una carecteristicas del presente invento, es presen-
tar un mueble constituido por un cuerpo cuadrangular en
el que se alojan los elementos para poner en contacto
unos obstaculos convenientementes distribuidos en una
superficie visible por su cara externa los cuales son
accionados por unos botones o pulsadores externos, y cuyos
elementos merced a una calculada y perfecta relación de
las mismas con una bola que golpeando en los mismos deter-
mina la señalización valoreda por relación numérica o
similar en una pantalla normal a dicha carcasa ilustrada
o no y limitada lateralmente por unos paneles de forma
adecuada que embellecen considerablemente el aspecto
externo del conjunto.

Una característica más del propio invento, es que di-
cho conjunto esta sustentado por una armadura o chasis
tubular para lo cual dispone de dos piezas laterales en
" U " ivertida que forma las patas de sustentación propia-
mente dichas, unidas entre sí por unos largueros transver-
sales y extremos, que a la vez estan reforzados por unos
tirantes diagonales que los unen con las patas propiamente
dichas.

Una característica más del propio invento, es que la
superficie de juego contará por lo menos con un pulsador
solidario de un eje el cual esta rematado en un taco de
material elástico, el cual podrá ser fraccionado manual-
mente merced a la interposición de un muelle helicoidal
que al soltar la empuñadura imprime un movimiento a una
bola servida por un disparador a cuyos efectos cuenta con
un pulsador externo, para su alimentación al canal por
donde deslizará para seguir rodando por inercia en la su-
perficie inclinada de juego.



-3- 284936

Una característica más del presente invento, es que la bola mencionada en el párrafo anterior al deslizar por la superficie de obstaculos conectará o no con los mismos los cuales merced a la relación con un campo magnetico o electrónico, señalará en una proporción adecuada y relacionada con la posición del obstaculo respecto a la facilidad con que pueda hallarlo , el tanteo en el cuadro de iluminación electronica que se prevee al efecto, contando además con dos aspas en su parte inferior de movimiento alternativo por vibración que se imprime al pulsar exteriormente los botones de accionamiento previstos al efecto, las cuales merced a la habilidad del usuario provocará el movimiento continuo y el golpeteo de la bola en repetidas ocasiones por lo que progresivamente irá aumentando el tanteo y en su consecuencia llegar a un determinado valor que permitirá la recuperación de todas las bolas y jugar sucesivamente cuantas veces el usuario consiga el tanteo prefijado.

Una característica más del propio invento es que el mencionado campo de juego estará relacionado con una serie de obstaculos los cuales en el presente caso lo integrarán dos resaltes poligonales y otros cuatro cilíndricos paralelos y equidistantes entre sí que centralmente rodean a unos pilotos de contacto directo igualmente transversales y de menor diámetro, así como de otro lateral de forma triangular situado a la misma altura de los pulsadores vibratorio

Una idea más amplia de las características del actual invento la efectuaremos a continuación al hacer referencia a la lámina de dibujos que a esta memoria se acompañan, en la que de manera un tanto esquemática y tan solo por vía de ejemplo se representan los detalles preferidos de la idea del invento.



-284936

En los dibujos:

La figura 1ª.- Es una vista en perspectiva del conjunto de la máquina visto exteriormente.

La figura 2ª.- Corresponde a una vista en planta de la superficie de juego representada esquemáticamente.

Al hacer referencia a la relación numérica, se hace la aclaración de que mediante el número 1- se indica el cuerpo paralelepipedico que forma la mesa o base del conjunto siendo -2- el tablero de superficie transparente visible que cubre la superficie de juego -3-, siendo -4- los paneles posteriores verticales y laterales que cubren la superficie o tablero del Laredo, ilustrado o no el cual presenta unos sectores -6- y -7- que es donde se marcan y se señalan las puntuaciones sucesivas, siendo los pulsadores -8- y -9- para la puesta en marcha y alimentación de bolas para la consecución del juego, señalándose con -10- los pulsadores laterales accionadores de las aletas vibratorias -28- y -29-. Con el número 11- se indican los largueros transversales del chasis o armadura metálica, siendo 12- las piezas en "U" que forman las patas de sustentación del conjunto reforzadas por los tirantes diagonales -13- que unen la mencionada pieza -12- con los transversales -11-.

Con el número -14- se señalan el tirador manual impulsor del movimiento de la bola, siendo -15- el esparraigo solidario de la misma dotada del cabezal elástico -16- el cual proporciona movimiento en la tracción que se efectua por el muelle -17- para el golpeteo de la bola que deslizará por el canal -18- para rodar por la superficie -3- y golpear los obstaculos -19- y 20- por un lado, de forma trapezoidal y otros -22- -21- y -23- de forma cilíndrica y convenientemente distribuidos así



284936

-5-

como los pilotos transversales -25- todos ellos con un valor numérico relacionado con el golpeteo de la bola el cual marcará sucesivamente en los recuadros -6- y -7- de la superficie gráfica -5-, contando además con un saliente triangular -26- dotado de un muelle laminar que permitirá en su recorrido descendente expulsar la bola en la dirección opuesta al propio tiempo, cuenta con unas aletas vibradoras 28- y -29- que en su descenso permitirán expulsar la bola en el momento adecuado tantas veces como puedan alcanzarla merced al movimiento que se le imprimirá a dichas aletas por la pulsación manual y habilidosa del usuario en los botones de accionamiento directo.

Una vez descrita convenientemente la naturaleza del actual invento se hace constar a los efectos oportunos que el mismo no queda limitado a los detalles exactos de esta especie sino que por el contrario en el mismo serán susceptible de introducirse aquellas modificaciones de detalle que la práctica puedan aconsejar siempre y cuando que con ello no se modifique las características esenciales del actual invento.

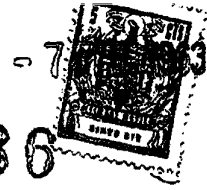
NOTA

Se declara como de propiedad y novedad para todo el territorio español el contenido de las siguientes reivindicaciones:

REIVINDICACIONES

1ª.- Máquina electrónica para juego de habilidad, que se caracteriza por estar formado por un cuerpo base de forma paralelepédica en cuyo interior se alojarán y distribuirá los mecanismo del funcionamiento electrónico así como la superficie de juego la cual contará con los medios necesarios para impulsar una bola y/o facilitarla de un

284936



-6-

alojamiento interior mediante el correspondiente mecanismo la que será impulsada manualmente por un tirador para que merced a este movimiento golpee sucesivamente en los distintos obstáculos los cuales tienen un valor numérico proporcional que se irá señalando progresivamente en una pantalla normal a dicho conjunto, iluminada e ilustrada, caracterizándose además porque dicho conjunto se sustentará en un chasis o armadura tubular.

2ª.- Máquina electrónica para juego de habilidad, de conformidad con la primera reivindicación, porque la puesta en marcha de la máquina se efectuará exteriormente así como el alimentar de bolas al canal de lanzamiento correspondiente mediante botones de funcionamiento mecánico los cuales la impulsarán al canal donde será impulsada a su vez por un tirador integrado por una empuñadura exterior solidaria de un eje y dotada de un taco elástico terminal el cual se encuentra permanentemente extendido por un resorte que al fraccionarlo y comprimirlo y soltarlo de un golpe efectúa la impulsión de la bola para comenzar el juego.

3ª.- Máquina electrónica para juego de habilidad, que se caracteriza de conformidad con las anteriores reivindicaciones, porque los obstáculos sensibles al golpeteo de la bola en su recorrido producirán progresivamente un tanteo proporcional que simultáneamente se irá representado en una pantalla iluminada, los cuales estarán formados por trapecios y salientes cilíndricos convenientemente distribuidos, contendo además con un sector triangular dotado de un muelle laminar en el sentido de su hipotenusa que permitirá al contacto con la bola el rechazo de la misma en la dirección opuesta.

4ª.- Máquina electrónica para juego de habilidad,

284936



-7-

que se caracteriza de conformidad con las anteriores reivindicaciones porque el mencionado campo de juego en su parte inferior presenta dos impulsadores vibratorios cuyo movimiento se trasmite por unos pulsadores laterales exteriores de accionamiento manual los cuales merced a la habilidad del usuario permitirán sucesivamente golpear la bola y dirigirla en el sentido opuesto para golpear repetidas veces en los obstáculos sensibilizados y aumentar con ello el tanteo del numerador el cual, al llegar a un determinado número especificado, permitirá la repetición de las bolas que se destinen para el juego.

5ª.- Máquina electrónica para juego de habilidad, que se caracteriza porque dicho conjunto está sustentado por un chasis o armadura tubular conformado con dos piezas laterales en forma de "U" invertida las cuales se unen por sus extremos en dos travesaños igualmente tubulares reforzados por unos tirantes diagonales que los unen con las patas propiamente dichas.

6ª.- "Máquina electrónica para juego de habilidad", según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de siete hojas mecanografiadas por una sola de sus caras y una lámina de dibujos que la ilustran.

Madrid, 7 de Febrero de 1.963

F. SANCHEZ VALLDARES

FIG 1º

284936

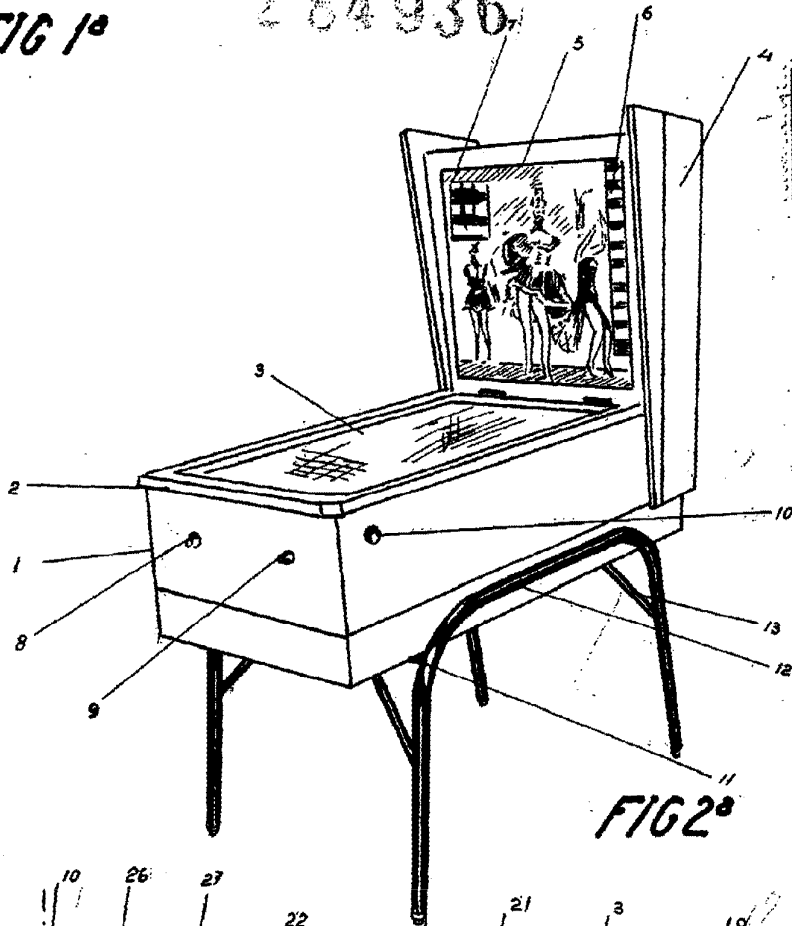
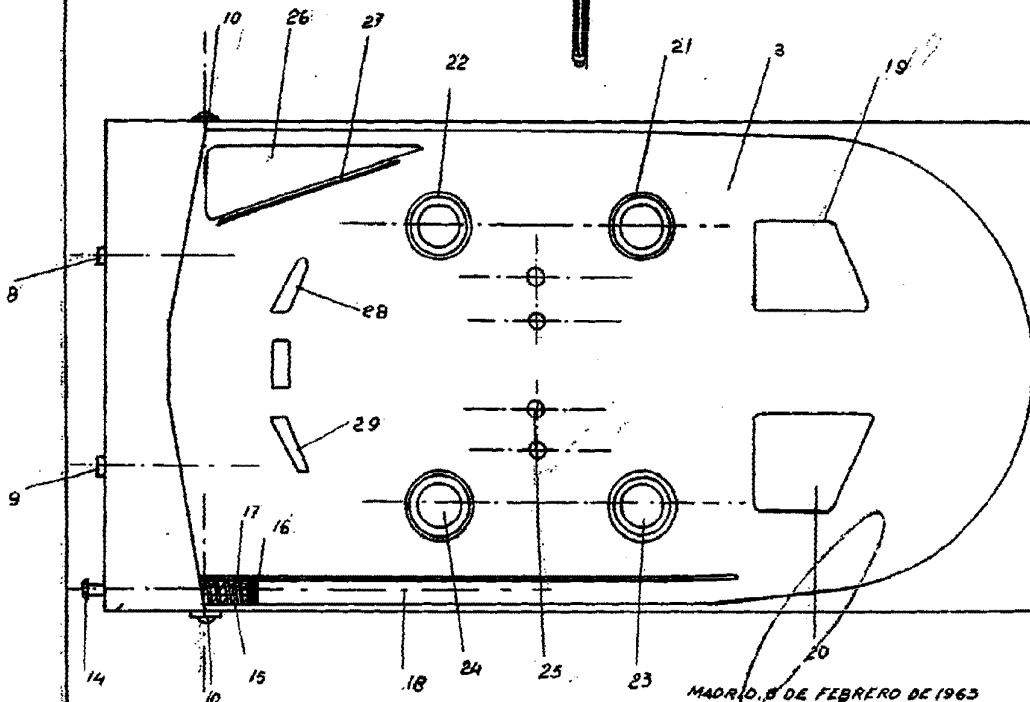


FIG 2º



ESCALA VARIABLE

MADRID, 8 DE FEBRERO DE 1963
FAUSTO SANCHEZ VALLADARES