

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 286322 (10) Y
	FORMA DE REPRESENTACION 7 ABR. 1985



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1985

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

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

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS

(71) SOLICITANTE (S)
WALKER SOUND, S.L.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
MADRID.- Parque Eugenia de Montijo nº. 124

(72) INVENTOR (ES)
WALKER SOUND, S.L.

(73) TITULAR (ES)
WALKER SOUND, S.L.

(74) REPRESENTANTE
D. Diaz Ungria

APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS

El Modelo de Utilidad al que corresponde esta memoria descriptiva se refiere, como se indica en el enunciado, a un aparato proyector de diapositivas, destinado a formar parte del equipamiento de una maquina recreativa y que tiene, como función esencial la de conseguir la proyección de una diapositiva especial giratoria, que representa una ruleta de casino, debiendo de simularse este juego durante la proyección.

Para el cumplimiento de esta finalidad el aparato de la invención ha sido provisto de los elementos precisos para que realice su función proyectora, así como también de los mecánicos y eléctricos necesarios para conseguir la ejecución de movimientos giratorios y de parada en disposición de señalar un número determinado.

En el aparato proyector de este Modelo de Utilidad, el equivalente a una bola de ruleta de casino, mediante la cual se determina el número resultante al final de la jugada, esta constituido por una luz que durante la partida gira en un principio en sentido contrario a la proyección y al final en el mismo sentido que aquella. Este efecto se consigue a través de treinta y siete bombillas, tantas como números existen en la ruleta, que están situadas detrás de la pantalla translúcida y que se encienden y apagan sucesivamente.

Cada una de estas treinta y siete bombillas coincide con un número de la proyección; de esta forma, si se quiere situar (la bola) sobre un número de la "ruleta" se iluminará la bombilla correspondiente.

Debido a que la proyección es giratoria y las bombillas están fijas, cada bombilla no corresponde siempre al mismo número, existiendo en consecuencia un dispositivo electrónico en el proyector que genera un impulso cada vez que la proyección avanza un número y otro dispositivo de la misma clase en la pantalla que genera un impulso cada vez que el número "cero" se sitúa sobre determinado punto de la pantalla. Por consiguiente el método que ha de seguirse para establecer que bombilla corresponde a una cualquiera de los números será el siguiente:

Cuando la proyección comience a girar, se esperará a que el sensor de la pantalla genere la señal, indicando que el número cero de la proyección está sobre él. Dado que el sensor está fijo, igual que las bombillas, se sabe que en ese momento el número cero corresponde a la bombilla que está en la misma posición que el sensor y siguiendo el orden establecido en los números de la ruleta se conocerá asimismo que número corresponde a las restantes bombillas.

La proyección seguirá girando, siempre en el sentido de las manecillas de un reloj, obteniéndose del proyector un impulso por cada número de avance.

Cuando se detecte este impulso se asignará a cada una de las treinta y siete bombillas el número de la situada a su derecha, quedando determinado así

el nuevo número correspondiente a cada bombilla, y así sucesivamente, hasta que la proyección se detenga, en cuyo caso no generarán señales ninguno de los dos sensores y los números, asignados a las bombillas de la pantalla serán siempre los mismos.

-45- La descripción del proyector objeto de este Modelo de Utilidad será hecha con referencia a la adjunta hoja de dibujos. En la que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo, pudiendo en consecuencia ser objeto de modificaciones de detalle en todo aquello que no altere de manera fundamental, su propia finalidad característica.

-50- En los dibujos:

La única figura muestra una vista de conjunto del proyector, habiéndose establecido preferencias numéricas para designar las distintas partes que lo componen.

-55- Haciendo referencia constante al ejemplo de ejecución representado en los dibujos, la descripción de este aparato, para una más fácil comprensión puede dividirse en tres partes principales; a saber, el proyector propiamente dicho, y sus partes mecánica y electrónica.

-60- El proyector está constituido esencialmente por una lámpara -1- de voltaje adecuado para que proporcione la intensidad luminosa necesaria para realizar la proyección, así como de un condensador óptico -4-, que concentra la luz de la referida lámpara -1- sobre la diapositiva.

-65- Para evitar que todo el calor generado por la bombilla llegue a la diapositiva con posibilidad de que se destruya, se ha dispuesto el filtro -6-, así como un ventilador -3- que proporciona una corriente de aire capaz de refrigerar adecuadamente todo el aparato.

La diapositiva -7-, queda fijada en el centro de una rueda dentada -8-, con la que gira solidariamente.

-70- Finalmente el proyector comprende un objetivo -14- con su portaobjetivo -13-, de características adecuadas a la misión que debe cumplir, así como de un conector de clemas -2- para su conexión a la fuente que genera la energía.

-75- La parte mecánica del aparato está constituida por un motor "paso a paso" -5- susceptible de avanzar  $15^\circ$  con cada impulso eléctrico, a través del cual se cumple la condición de que durante el desarrollo de la jugada la diapositiva avance número a número para que estos coincidan siempre con las bombillas situadas detrás de la pantalla translúcida.

-80- Para que los  $15^\circ$  de avance del motor correspondan exactamente al avance de un número de la diapositiva existe un engranaje con una relación de desmultiplicación de  $24/37$ , constando este engranaje desmultiplicador de una rueda dentada en el motor -10-; otra intermedia -9- igual a la anterior y otra rueda dentada portadiapositiva.

Existen además dos rodamientos; uno autobrocante -11- que impide el giro en sentido contrario de la diapositiva y otro de bolas -12- que soporta la rueda dentada portadiapositiva -8-.

-85- La parte electrónica asociada directamente al proyector está incluida en la tarjeta impresa -15- siendo capaz de hacer girar la diapositiva y disminuir paulatinamente la velocidad hasta pararse desde que se le haya enviado un impulso que reconocerá como orden de ejecutar una jugada.

-90- Otras funciones realizadas son la de controlar el motor "paso a paso", generando las corrientes adecuadas a las bobinas y las de generar un impulso por cada número que avanza la diapositiva.

Debajo de la pantalla existe un sensor que mediante diferencias de luminosidad es capaz de detectar la posición del número cero y de generar un impulso indicando esta condición.

-95- Descrito suficientemente el objeto que constituye este Modelo de Utilidad sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad, pudiendo afectar a cambios de forma, materia empleada en las fabricaciones, dimensiones, proporciones y en general todas las que tengan un carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

REIVINDICACIONES  
=====

-100- 1ª.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS, caracterizado por comprender un dispositivo proyector constituido por una lampera de voltaje adecuado, que proporciona la intensidad luminica necesaria para realizar la proyección; un condensador optico que concentra la luz sobre la diapositiva; un filtro, que evita la concentración del calor sobre la diapositiva evitando su destrucción y un ventilador, cuya corriente de aire refrigera todo el conjunto.

-105- 2ª.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según la primera reivindicación, caracterizado porque la diapositiva se dispone fijada sobre una rueda dentada, con la que gira solidariamente.

-110- 3ª.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por comprender un objetivo de características adecuadas, montado en su correspondiente portaobjetivo, y un conector de clemas para su conexión a la fuente generadora de energía.

-115- 4ª.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicaciones 1 a 3, caracterizado, por comprender un motor paso a paso con un engranaje de multiplicador que consta de una rueda dentada en el motor, otra intermedia igual a la anterior y una tercera, también dentada portadora de la diapositiva.

5ª.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicaciones 1 a 4, caracterizado por la previsión de dos rodamientos, uno

120- autoblocante, que impide el giro de la diapositiva en sentido contrario a l adecuado y otro de bolas que soporta la rueda dentada portadiapositiva.

125- 6a.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicaciones 1 a 5, caracterizado porque la parte electronica está constituida por una tarjeta impresa mediante la que se cumplen las funciones de hacer girar la diapositiva, disminuir la velocidad hasta conseguirse la parada, controlar el motor "paso a paso" generando las corrientes adecuadas a las bobinas y generar un impulso por cada número que avanza la diapositiva.

130- 7a.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS, según reivindicaciones 1 a 6, caracterizado porque debajo de la pantalla existe un sensor que mediante diferencias de luminosidad detecta la posición del número "cero" y genera un impulso indicando esta condición.

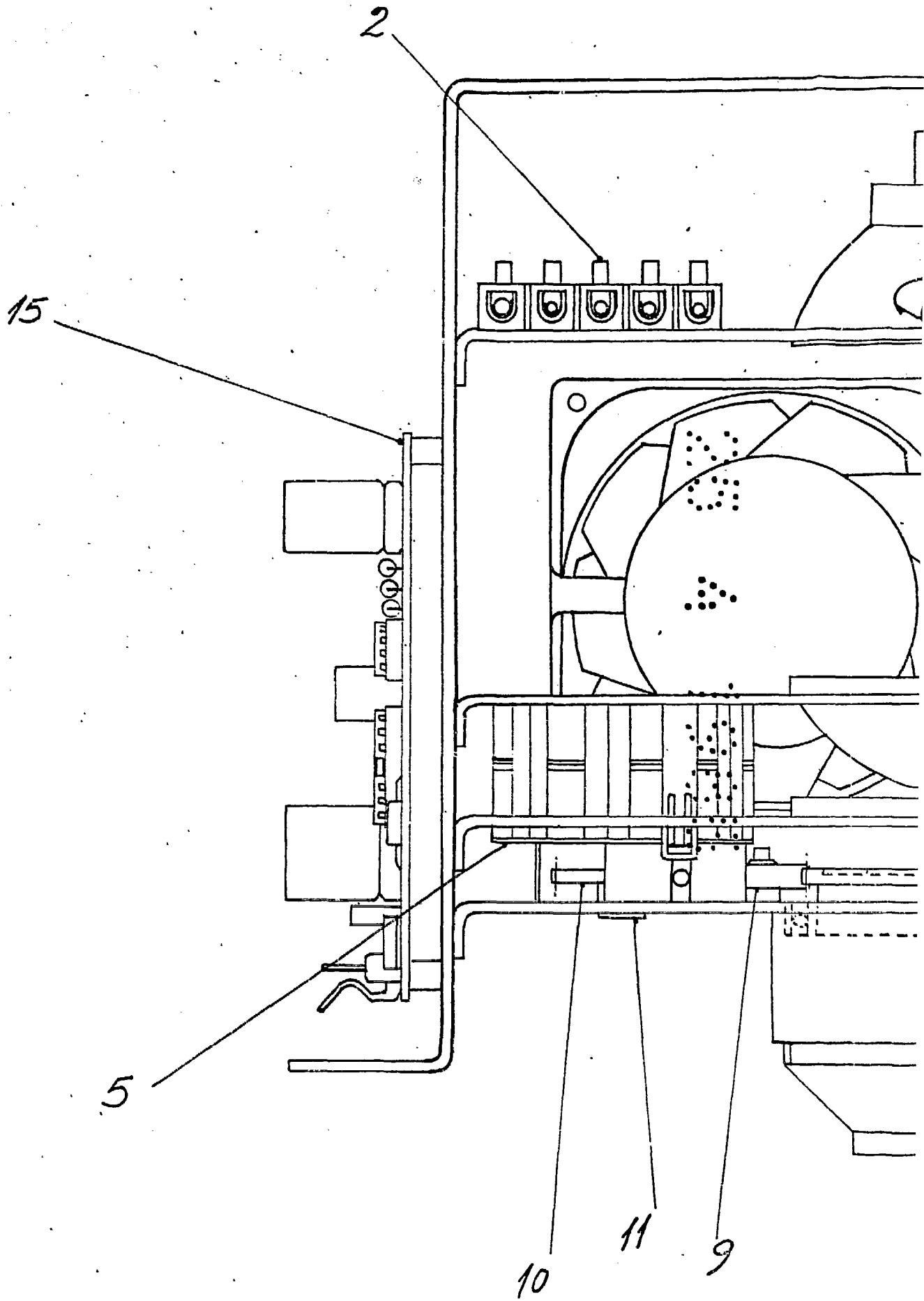
8a.- APARATO PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS PARA MAQUINAS RECREATIVAS.

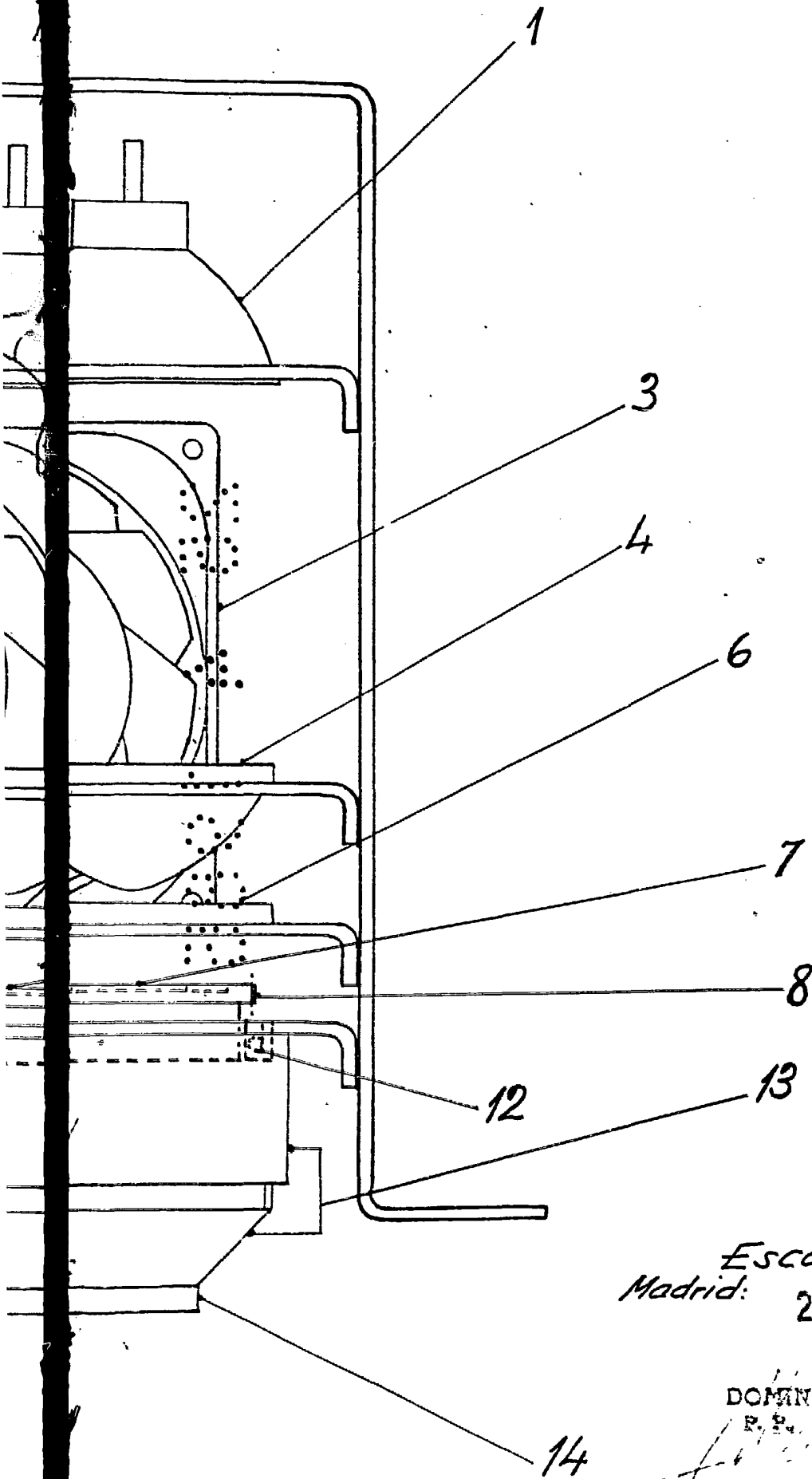
Consta esta memoria descriptiva de cuatro hojas, foliadas y mecanografiadas a dos espacios y por una sola de sus caras.

Madrid, 24 ABR. 1985

El Agente

DOMINGO DIAZ UNGERIA  
E.P.





Escala variable  
Madrid: 24 ABR. 1985

DOMINGO DIAZ VARGAS  
E. P. 16/11/85

14