

287 103

18



287 103

MEMORIA DESCRIPTIVA  
para solicitar  
P A T E N T E    D E    I N V E N C I O N  
e n  
E S P A Ñ A  
por VEINTE años  
por: "APARATO ELECTROMAGNETICO DE HABILIDAD"

A nombre de:

Don Enrique GARCIA BENITEZ; de nacionalidad  
española.

domiciliado en:

BARCELONA, S.Acisclo, nº 42-44

=====

El objeto de la presente solicitud de patente de invención, se refiere a un aparato electromagnético de juego de habilidad que aporta las ventajas de posibilitar un entretenimiento en el que el jugador interviene y puede conseguir un tanteo tanto mayor cuanto mas grande es su destreza, atención, reflejos y

5

18 APR



287163

serenidad.

El aparato de que se trata viene representado en la figura 1 de la adjunta hoja de planos, en cuya figura 2 se indica el esquema funcional electromagnético del mismo.

10            Como puede apreciarse, este aparato consiste en un cajón rectangular, en madera forrada, cuyo interior se aloja el panel de juego, así como todos los elementos que constituyen la máquina.

15            Por medio de un tirador, colocado en el ángulo inferior derecho, accionandole, se impulsa a una bola de acero hacia el panel de juego, la cual, al desplazarse, toca unos resortes de contacto que mandan unos impulsos a un marcador que va totalizando los tantos.

20            La bola está defendida en la parte inferior de la máquina, por una palancas de defensa accionadas por el jugador de cuya habilidad en manejarlas depende que la bola tarde mas o menos tiempo en caer.

25            En el panel de juego los obstáculos marcados con las referencias (1), (2) y (3) poseen forma de hongos (figura a del esquema) y al ser alcanzados por la bola cierran un circuito propio electromagnético que al funcionar manda un impulso al tambor (b) de las unidades del marcador (20).

30            Los botones (4), (5), (6), (7) y (8) mandan impulsos, cada vez que son tocados, al tambor (b) de las unidades.

30            Las defensas (9) y (10) son accionadas por medio de los botones (21) y (22) por el jugador y el circuito es el (c) del esquema.

35            Los obstáculos (11), (12), (13), (14), (15) y (16) trabajan igual que los botones anteriormente citados.

35            Los canales (17), (18) y (19) hacen quem cada vez que

287163



Hace la bola por ellos, el tambor (d) de las decenas avance un paso.

El marcador está compuesto por dos tambores numerados decimalmente y cada uno está accionado por un electroimán (e).

40 Los pulsadores (21) y (22) son los que accionan las palancas de defensa (9) y (10).

El tirador (24) sirve para disparar la bola y que ésta inicie su carrera.

45 El pulsador (23) es para la puesta a cero del marcador por medio de los reles (1), (2) y (3) conjuntamente con el motor generador de impulsos (f).

El equipo está accionado por un transformador de reducción (g) de voltaje a 20 voltios para el mecanismo y a 6 voltios para la iluminación mediante las lámparas (h).

50 Descrita suficientemente la invención, así como la manera de realizarla prácticamente, debe hacerse constar que la misma es susceptible de cualesquiera modificaciones de detalle que no alteren su fundamento.

-:- N O T A -:-

55 Los puntos de invención propia y nueva que se presentan para que sean objeto de esta patente de invención en España por veinte años , son los siguientes:

60 1º.- Aparato electromagnético de habilidad caracterizado por que consta de una caja en cuyo interior se aloja un panel de juego en el que se disponen diversos obstáculos en combinación con una bola de acero a la que se hace disparar por un tirador y que al caer, por ir el panel en plano inclinado, va tropezando con los obstáculos cerrando circuitos electromagnéticos y enviando impulsos a un totalizador de tantos, presen -  
65 tando el panel, en la parte inferior, dos palancas de defensa -

18



287163

que, accionadas por el jugador mediante pulsadores, tienden a impedir la caída de la bola, dependiendo de la habilidad del jugador el tiempo que la bola, y la posibilidad de tanteo, esté en juego.

70

2º.- Aparato electromagnético de habilidad caracterizado por que los obstáculos son tres hongos que mandan impulsos al tambor de unidades del totalizador, cuatro botones y seis - bandas que impulsas asimismo una unidad y tres canales que accionan al tambor de decenas.

75

3º.- Aparato electromagnético de habilidad caracterizado por que está accionado por un motor impulsor y está alimentado por un transformador de reducción con salida a 20 voltios para el mecanismo y a 6 voltios para la iluminación mediante lamparitas testigo.

80

4º.- "APARATO ELECTROMAGNETICO DE HABILIDAD"

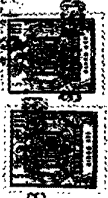
Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede representado en el dibujo que se acompaña y para los fines que se han especificado.

Consta la presente memoria descriptiva de cuatro hojas escritas a máquina por una sola caña.

Madrid, 18 Abril de 1.963

E. LAVIN REYNALDO

PA



287163

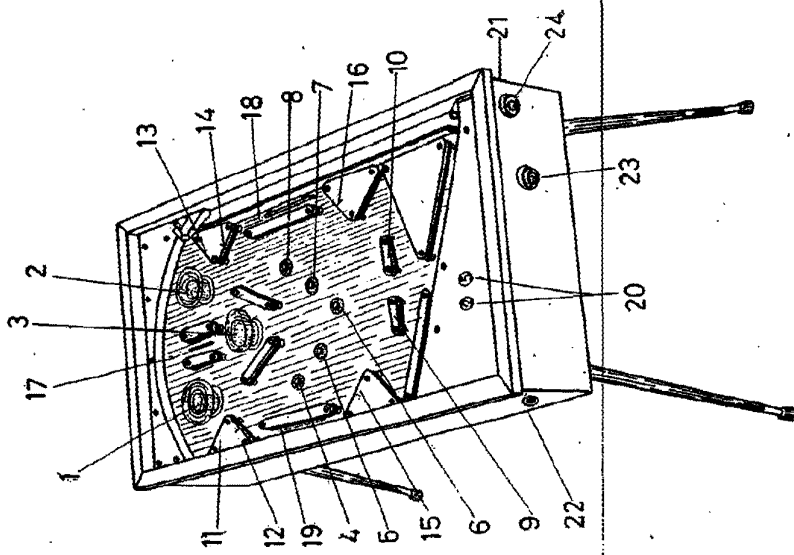


FIG-1

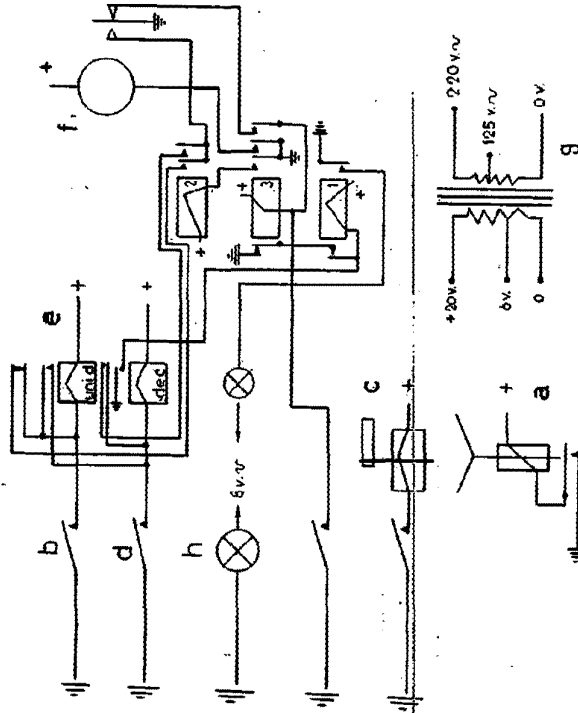


FIG-2

18 ABR 1963

E. LAVIN ROSAVALDO

ESCALA VARIABLE