



301 718

P A T E N T E D E I N T R O D U C C I O N

por "JUEGO DE TIRO POR IMPULSO MAGNETICO", a favor de France
Jouets, S.A., de nacionalidad francesa, residente en Marse-
lla (Francia), Avenue de la Capelette, nº 278. - - - - -

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El objeto de la invención consiste en la realización
de un juego de tiro que permite emitir un impulso magnético
que debe coincidir con el paso del blanco móvil delante de
un orificio de percusión fijo.

5 Está caracterizado por los medios puestos en práctica
tomados, tanto en su conjunto, como separadamente, y más en
particular, por el desplazamiento alternativo o rotativo de
un porta-blancos solidario de un postigo basculante que for-
ma el blanco, situado delante de un orificio a través del
10 cual puede deslizarse un percutor fijo constituido por el
núcleo de un electro-imán puesto en circuito por un mando de
escape que limita la impulsión a una fracción de segundo;
estando provisto el blanco basculante de un estribo de muy
poco volumen que forma la superficie limitada de percusión,
15 produciendo su basculación perpendicular al curso de su tras-
lación paralela al soporte.

En los dibujos adjuntos se representa a título de ejem-



301718

plo, no limitativo, una de las formas de realización del objeto de la Patente.

La Fig. 1, muestra en corte longitudinal, el conjunto del juego.

5 La Fig. 2, es una vista en perspectiva y a una escala diferente, el blanco basculante.

La Fig. 3, representa esquemáticamente el interruptor de escape.

La Fig. 4, muestra el juego visto de frente y en alzado.

10 La Fig. 5, muestra la basculación del postigo blanco.

El dispositivo está constituido por una superficie plana vertical formando un soporte -1-, sobre el que va montado el órgano mecánico o eléctrico -2-, que arrastra por medio del eje -3-, el porta-blancos -4-. Esta pieza está formada, por el soporte unido por la bisagra -5-, que solo puede rebatirse hacia el exterior y el blanco propiamente dicho -6-.

15

Este postigo está provisto por su cara posterior de un estribo de hilo metálico fino -7-.

La superficie -1-, está provista de un orificio -8-, por cuyo interior puede pasar la varilla o núcleo percutor -9-, de un electro-imán -10-.

20

Este electro-imán es puesto en tensión por el cierre del circuito provocado por medio del interruptor de escape -11-, y por la línea -12-.

25

El interruptor está formado (Fig. 3), por una palanca o gatillo -13-, que arrastra con escape el contactor -14-, que por las láminas -15-, entra en contacto una fracción de segundo con el conductor -16-.

30

Concretamente el funcionamiento de este juego es el siguiente:

El tiro sin proyectiles, o sea, con una impulsión magnética, permite al jugador ejercitar sus reflejos sin ningún peligro, con una precisión extremadamente ajustada.



301718

El blanco -6-, está animado de un movimiento de vaivén, pero puede ser igualmente circular si se substituye el porta-blancos -4-, por un disco portador de varios postigos. Este movimiento transmitido por el motor -2-, le hace pasar durante una fracción de segundo por delante del orificio -10- (Fig. 4).

En este momento basta apretar sobre el gatillo -13-, para poner en tensión el electro-imán -10-, que proyecta la varilla -9-. Esta proyección debe percutir en el estribo -7-, que provoca la basculación del postigo -6- (Fig. 5).

Solamente cuando el contacto con escape haya excitado el electro-imán y desplazado el núcleo -9-, y sobre todo, cuando esta proyección sea en el eje del estribo -7-, se obtendrá el resultado, lo que aumenta la dificultad y el atractivo del juego.

En efecto, si se apoya constantemente sobre el gatillo, el golpe no parte más que una sola vez siendo preciso aflojar el interruptor y volver a comenzar la tracción, y gracias al escape el contacto solo dura una fracción de segundo. Además, si el estribo no es tocado (Fig. 5), el blanco no es impulsado, por lo tanto, no bascula.

La invención se caracteriza, por tanto, por la impulsión magnética combinada con el paso del blanco móvil delante de un orificio de percusión fijo.

Descrito suficientemente el objeto de la invención, es de hacer notar que al ser llevado a la práctica, podrán variar sus formas, dimensiones y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

30

- N O T A -

Se reivindica como objeto de la presente Patente de introducción:

301718



12.- Juego de tiro por impulso magnético, que se caracteriza por estar constituido por un bastidor fijo formado por una superficie portadora del motor, el cual, arrastra el soporte móvil sobre el que está montado el blanco.

5 23.- El propio juego de tiro, según la reivindicación anterior, caracterizado además, porque el blanco móvil está articulado por bisagras formando un postigo replegable hacia el exterior y está dotado en su cara posterior, de un estribo metálico que constituye el punto receptor de la percusión.

10 32.- El propio juego, según las precedentes reivindicaciones, que se caracteriza, además, porque el blanco se desplaza circular o alternativamente delante de un orificio a través del cual puede moverse el núcleo de un electro-imán que forma el percutor.

15 42.- El propio juego, que se caracteriza también, porque el electro-imán es puesto bajo tensión por el cierre del circuito, por medio de un interruptor de escape que cierra el circuito una fracción de segundo.

20 52.- El propio juego, caracterizado, además, porque el impulso magnético debe concordar con el paso del estribo del blanco móvil delante del orificio de percusión fijo, para hacer bascular el postigo.

62.- JUEGO DE TIRO POR IMPULSO MAGNETICO.

Madrid, 7 de Julio de 1964.-

FIG. 1

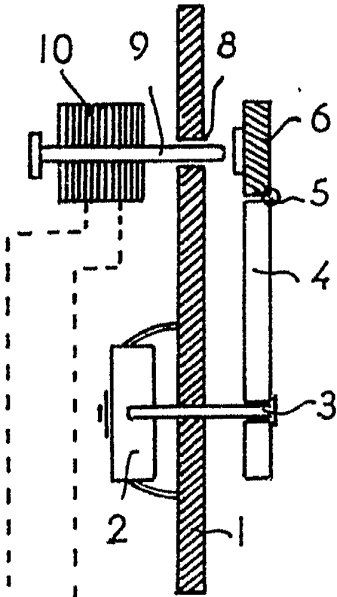
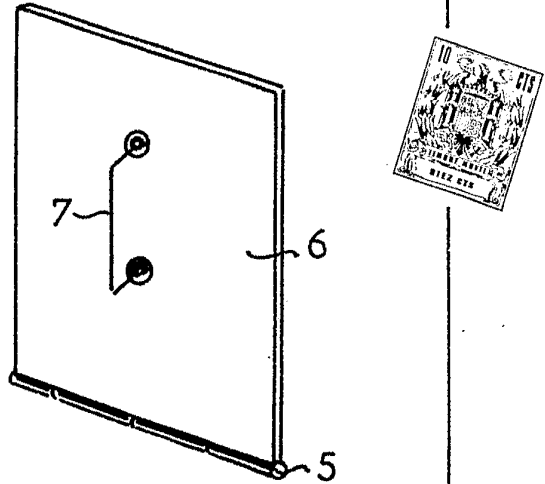


FIG. 2



301718

FIG. 3

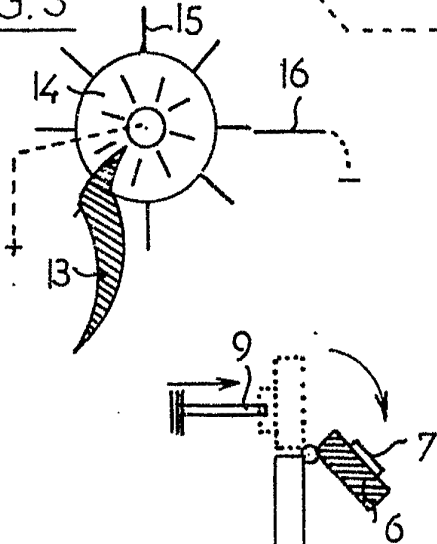


FIG. 5

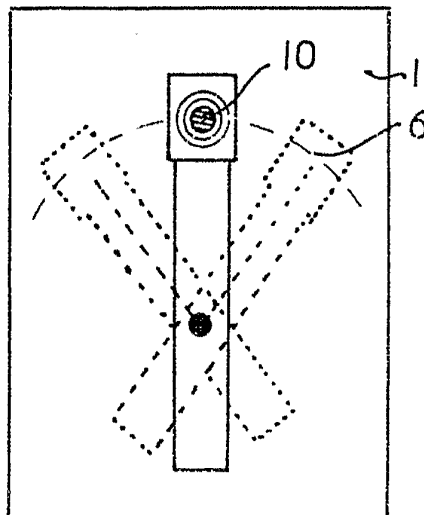
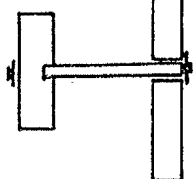


FIG. 4

P.A. Fernando Peraire

ESCALA VARIABLE