

314287



MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====  
=====

Correspondiente a una Patente de Introducción por diez años, para todo el territorio español, colonias y protectorados, por:PERFECCIONAMIENTOS EN LAS MAQUINAS ELECTRONICAS DE JUEGOS DE DIVERSION", a favor de Don Aron Siboni Benchetrit, de nacionalidad española, residente en MADRID, calle Gaztambide núm. 8.-

=====  
=====

La presente memoria se refiere a ciertos perfeccionamientos introducidos en las máquinas electrónicas destinadas a juegos de diversión, para explotación en lugares públicos, con cuyos perfeccionamientos se logra una

314287

16



5 nueva disposición de elementos electromecánicos, así como  
circuitos especialmente ideados, para eliminar posibilida-  
des de fraudes en el funcionamiento de la máquina, y tratos  
inadecuados de la misma, con el objeto de lograr mayor pun-  
tuación de la que normalmente puede obtener con su habili-  
10 dad el jugador.

En esencia los perfeccionamientos, están conseguidos  
por la creación de una máquina o aparato en forma de me-  
sa con el tablero inclinado en el que existen una serie  
de pasos obligados a una bola que se lanza mediante un sis-  
15 tema de impulsión accionado por el jugador, existiendo una  
pantalla en la que aparecen de forma más o menos capri-  
chosa y de acuerdo con motivos llamativos, las cifras co-  
rrespondientes a la puntuación obtenida por el paso de las  
bolas por los diversos contactos previstos en la superfi-  
20 cie de la mesa por la que discurren.

Esta máquina, dotada de una serie de dispositivos elec-  
tricos de puesta en marcha mediante la introducción de una  
ficha o moneda adecuada, depósito de bolas y mecanismo de  
colocación sobre el dispositivo de lanzamiento, transfor-  
25 mador de voltaje para obtener el preciso de funcionamiento  
de los relés que se activan por el paso de la bola sobre  
contactos especialmente situados, dispositivo de bloqueo  
por movimientos y manejos inadecuados, y un complejo cir-  
cuito de relés, condensadores, resistencias, reactancias y  
30 reluctancias, permite de forma sencilla para el usuario,  
obtener resultados que no son sólo objeto del azar sino de  
la habilidad del mismo en la medición del impulso dado al  
dispositivo lanzador y manejo de piezas móviles por acción  
sobre botones existentes en los laterales de la mesa.

314287 16



35 A continuación se hará una detallada descripción de los perfeccionamientos aludidos, con referencia al plano que se acompaña, en el que se representa a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización, susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que  
40 no supongan una alteración fundamental de las características esenciales de los mismos.

En dichos dibujos se ilustra:

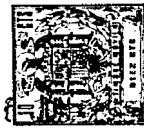
En la figura 1: Esquema sintético de los principales bloques o dispositivos automáticos.

45 En la figura 2: Esquema total y detallado del conjunto de la máquina.

En la figura 3: Detalle en perspectiva de un panel de contactos visto por su cara posterior.

Según el ejemplo de ejecución representado, los perfeccionamientos que se preconizan, están constituido por  
50 la colocación en una mesa de tablero inclinado, y cubierto por un cristal, de una serie de contactos, desordenadamente situados que actúan sobre los circuitos de activación de unos relés previstos de tal forma que al mover sus correspondientes armaduras o núcleos, conforme a la movilidad de los elementos de éstos, permiten que se verifiquen  
55 combinaciones sobre el circuito general, que originan el encendido de lámparas especialmente dispuestas sobre una pantalla vertical existente sobre un extremo de la mesa, de tal forma que van sucesivamente iluminando cifras que  
60 marcan la puntuación que se obtiene.

Los contactos del tablero, son movidos por una bola metálica que pasa sobre ellos, al ser lanzada por un dis-



314287

65 positivo lanzador, y caer, por su propio peso hacia el borde inferior de la mesa, donde de nuevo se recogen para un posterior juego.

70 El funcionamiento eléctrico de esta máquina, queda sintetizado en el esquema de la figura 1, en el que se observa, un bloque (A), que representa el contador de fichas o monedas para poner en funcionamiento el aparato, bloque, que actúa por el choque de la moneda o ficha con un contacto que abre una trampilla para que la misma pase a un recogedor de fichas, mientras que se acciona un contacto que simultáneamente abre el depósito (H) de bolas, pasando una de ellas  
75 al lanzador (F).

La bola impulsada por dicho lanzador, de constitución normal de muelle, se desliza por la superficie de la mesa, cayendo por su peso e inclinación de dicha superficie, hacia el borde anterior de ésta, sorteado de obstáculos previstos y pisando una serie de contactos (1,2,3,4,5,) hasta  
80 volver a caer al depósito de donde salió para una nueva jugada.

Los contactos citados (1,2,3,4,5,) están formados por flejes delgados y muy flexibles para que el peso de la bola, haga que se cierren, activando los circuitos de bobina de unos relés (B,C,D,E) los cuales a su vez, al atraer a sus correspondientes armaduras abren y cierran un conjunto de circuitos en los que otros relés (N) actúan sobre  
85 unos sistemas contadores al tiempo que encienden lámparas previstas en la pantalla vertical, para ofrecer a la vista  
90 del usuario la puntuación obtenida.

Los sistemas numeradores, están constituidos por rue-

314287



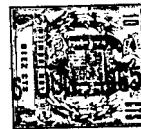
95 das dentadas que giran el ángulo correspondiente a un diente cada vez que su correspondiente relé es activado, llevando este giro a cabo el cierre de otro circuito, que enciende la lámpara correspondiente sobre el número inmediato superior al que anteriormente había sido encendido.

100 Dado que los relés y lámparas, trabajan con tensión de 6 y 12 voltios, mientras que los relés de acción de circuitos, lo hacen a 25 voltios, se ha previsto a la entrada de la máquina, un transformador (L) que consta de un primario protegido y dos secundarios de 6 y 12 voltios, ante los que existen reactancias variables para proporcionar a cada circuito el voltaje preciso, transformando los 110 ó 220 voltios comerciales en las tensiones adecuadas a la máquina.

105 Un dispositivo de puesta a cero y colocación de la máquina en disposición de comenzar de nuevo un juego, permite que en el momento en que se introduce la moneda o ficha correspondiente, se active un relé que a su vez actúa sobre un circuito que abre el paso de las bolas al depósito de las mismas, mientras todas las ruedas dentadas del contador, se colocan en la posición inicial, quedando todas las cifras a cero.

115 Con el fin de evitar malos tratos en la máquina, posibles fraudes por funcionamiento sin introducción de moneda, etc. se ha previsto un dispositivo de pendulo, que mantiene a todos los circuitos en perfecto estado mientras la mesa queda horizontal, pero, en cuanto ésta es movida bruscamente, inclinada más de la debido, etc. hace que todos los circuitos queden automáticamente bloqueados, sin posibilidad de salida de bolas, acción de contactos ni activa-

120



314287

ción de relés.

125 Asimismo se han previsto en los costados de la máquina, unos botones activadores de piezas móviles sobre ejes giratorios, para impulsar a la bola cuando pasa por sus inmediaciones, piezas que giran asimismo electricamente por activación de relés previamente puestos en acción por los contactos que cierran los citados botones existentes en los laterales de la mesa.

130 El consumo de energía de la máquina es infimo, ya que las tensiones empleadas son bajas, y las intensidades precisas para activación de relés y encendido de lámparas despreciable con respecto a los consumos normalmente obtenidos en cualquier clase de aparato eléctrico de uso en establecimientos públicos, teniendo además el dispositivo  
135 adecuado para desconectar automáticamente la máquina en cuanto ésta no está en inmediato uso.

140 La forma, materiales y dimensiones, podrán ser variables y en general, cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

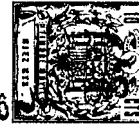
Los terminos en que queda redactada esta memoria, son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con caracter amplio y nunca en forma limitativa.

145

N O T A

La PATENTE DE INTRODUCCION que se solicita recaerá sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

150 1ª.- Perfeccionamientos en las máquinas electrónicas de juegos de diversión, caracterizados por haberse previsto so-



314287 16

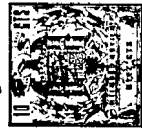
155 bre un tablero inclinado dotado de una pantalla vertical, una serie de accidentes que motivan las jugadas, reflejándose en la pantalla los resultados de forma automática mediante iluminación y suma de cifras convenientemente situadas, existiendo en el tablero una serie de contactos situados desordenadamente para activación de una serie de circuitos de relés expresamente dispuestos para contabilización de jugadas.

160 2ª.- Perfeccionamientos en las máquinas electrónicas de juegos de diversión, según reivindicación primera, caracterizados porque los circuitos de relés, se activan por la presión de una bola sobre los contactos del tablero, así como por los dispositivos automáticos de contador de fichas y salidas de bolas. Los contactos accionados por las  
165 bolas en su recorrido cierran circuitos de los relés contadores que marcan y suman el número de puntos, habiéndose previsto conexiones en estos circuitos, para excitación de relés que originan el paso de numeración.

170 3ª.- Perfeccionamientos en las máquinas electrónicas de juegos de diversión, según reivindicaciones anteriores, caracterizados porque los contactos están formados por flejes flexibles que al unirse, activan a los distintos relés que al atraer a sus armaduras o mover sus núcleos originan el efecto perseguido, habiéndose previsto la aplicación de  
175 un transformador de entrada para lograr la tensión de trabajo de dichos relés.

180 4ª.- Perfeccionamientos en las máquinas electrónicas de Juegos de diversión, según anteriores reivindicaciones, caracterizados porque los contadores están constituidos a base de ruedas dentadas que giran el ángulo correspondiente

314287



a un diente cada vez que se activa su correspondiente relé, correspondiente a cada diente un contacto de lámpara con cifras sucesivamente ordenadas.

185 5ª.- Perfeccionamientos en las máquinas electrónicas de juegos de diversión, según anteriores reivindicaciones, caracterizados por haberse previsto un contacto de péndulo que bloquea todos los circuitos y dispositivos de la máquina, cuando ésta es inclinada un ángulo superior al normal, eliminando posibilidades de fraudes y malos tratos de la misma.

190 6ª.- Perfeccionamientos en las máquinas electrónicas de juegos de diversión. según reivindicaciones anteriores, caracterizados porque el bloque de alimentación de la máquina está constituido por un conjunto de transformadores de tensiones variables, que distribuyen las correspondientes a cada circuito de relé y lámpara que precisan tensiones menores que las comerciales.

195 7ª.- "PERFECCIONAMIENTOS EN LAS MAQUINAS ELECTRONICAS DE JUEGOS DE DIVERSION"

200 Todo ello según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y se ilustra con el plano adjunto.

Madrid, 16 de Junio de 1.965.

VICENTE OCHOA  
P.P.

314287

ARON SIBONI BENCHETRIT.

314287

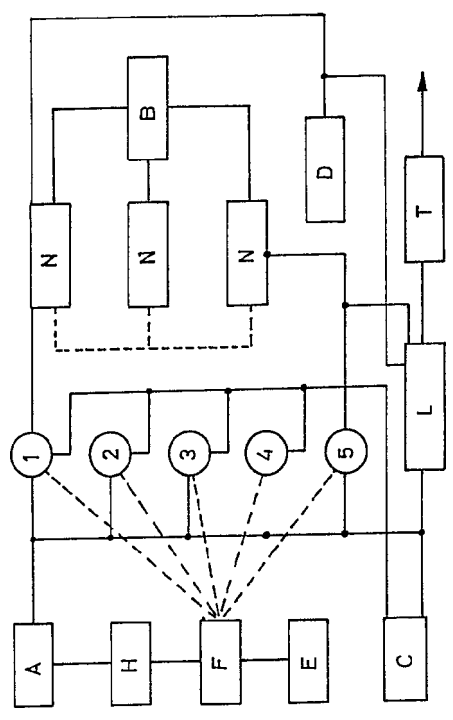
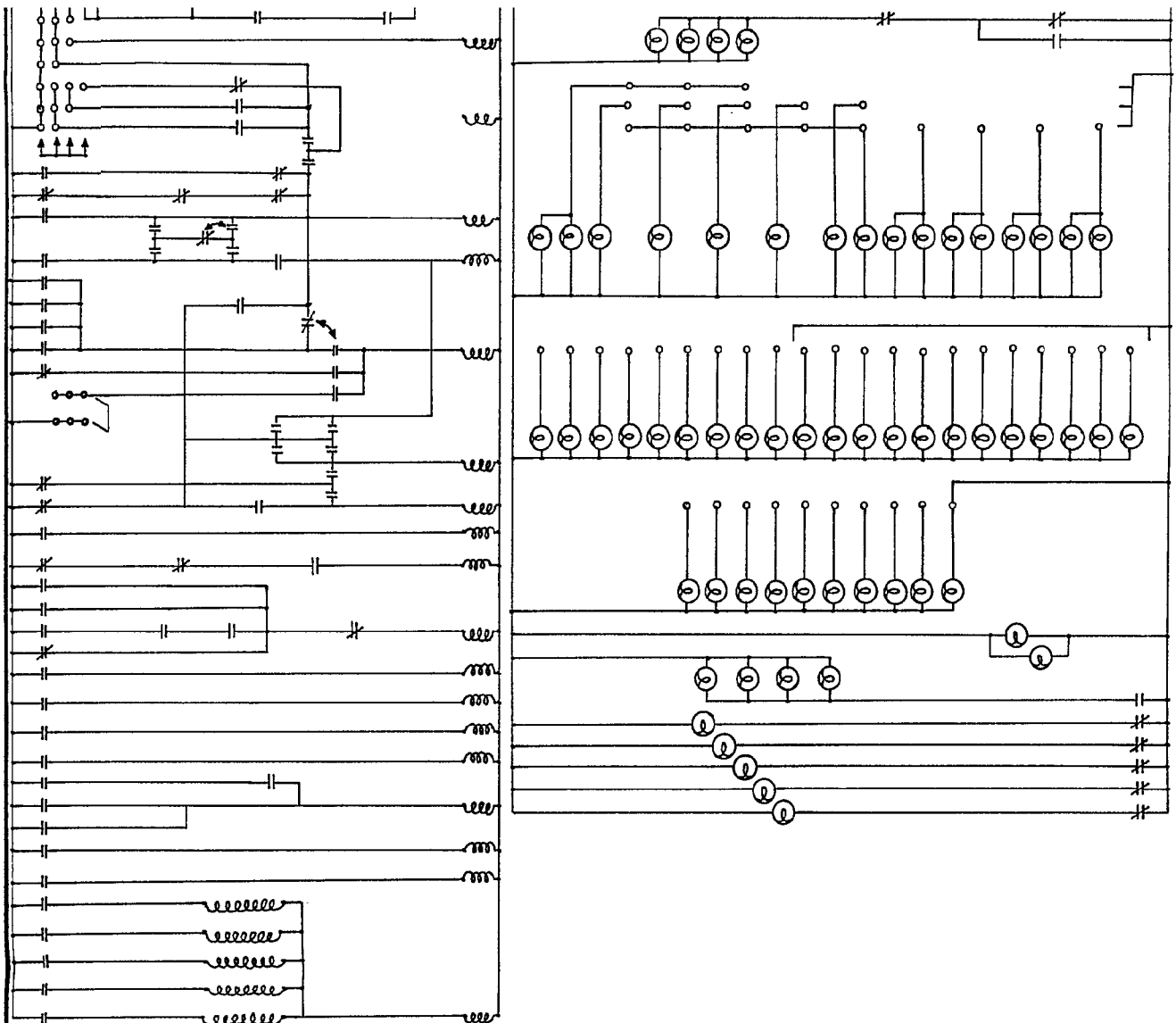


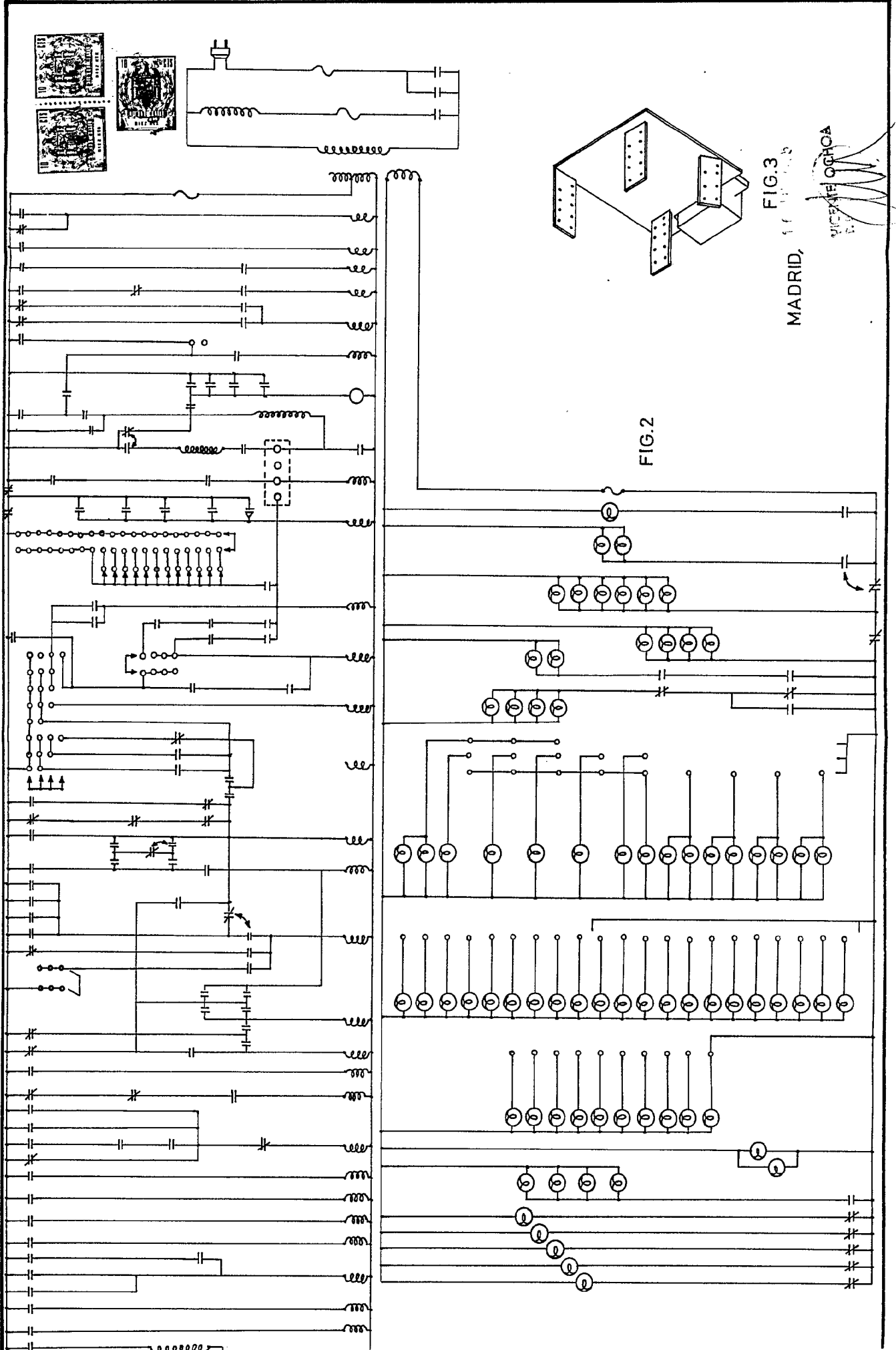
FIG.1

ESCALA VARIABLE.

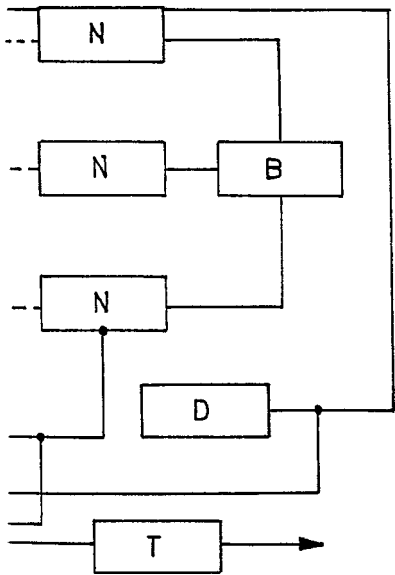
314287

314287

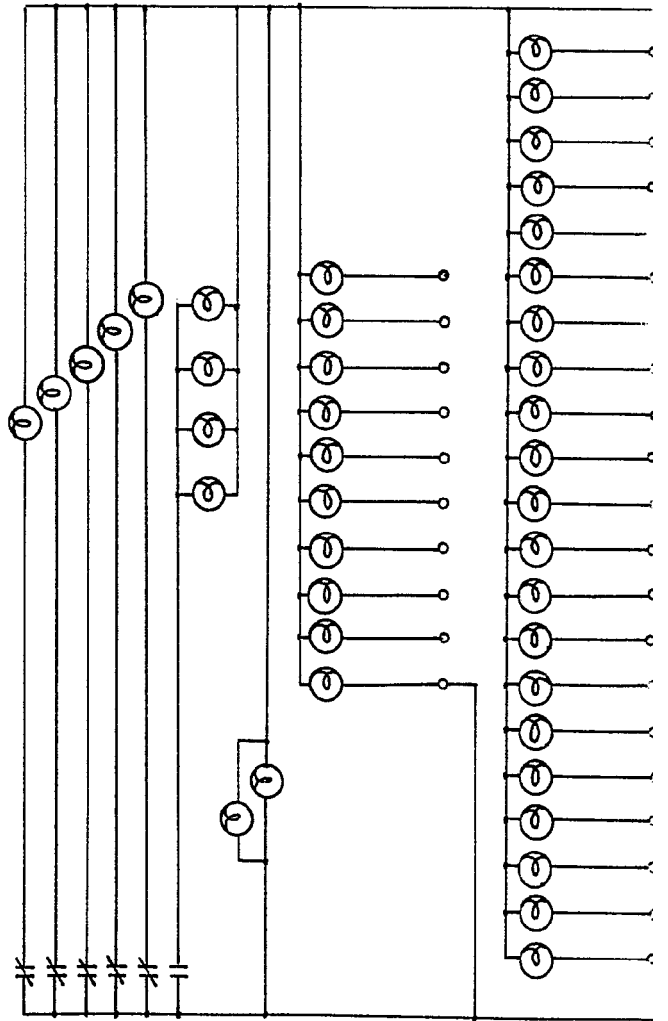
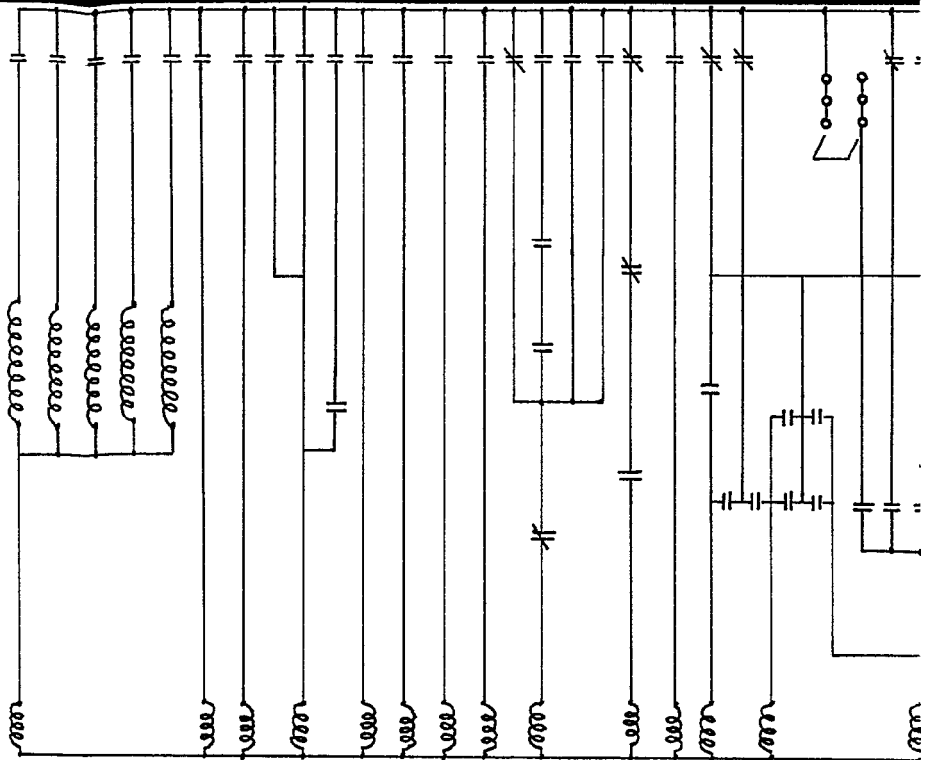
HOJA UNICA.



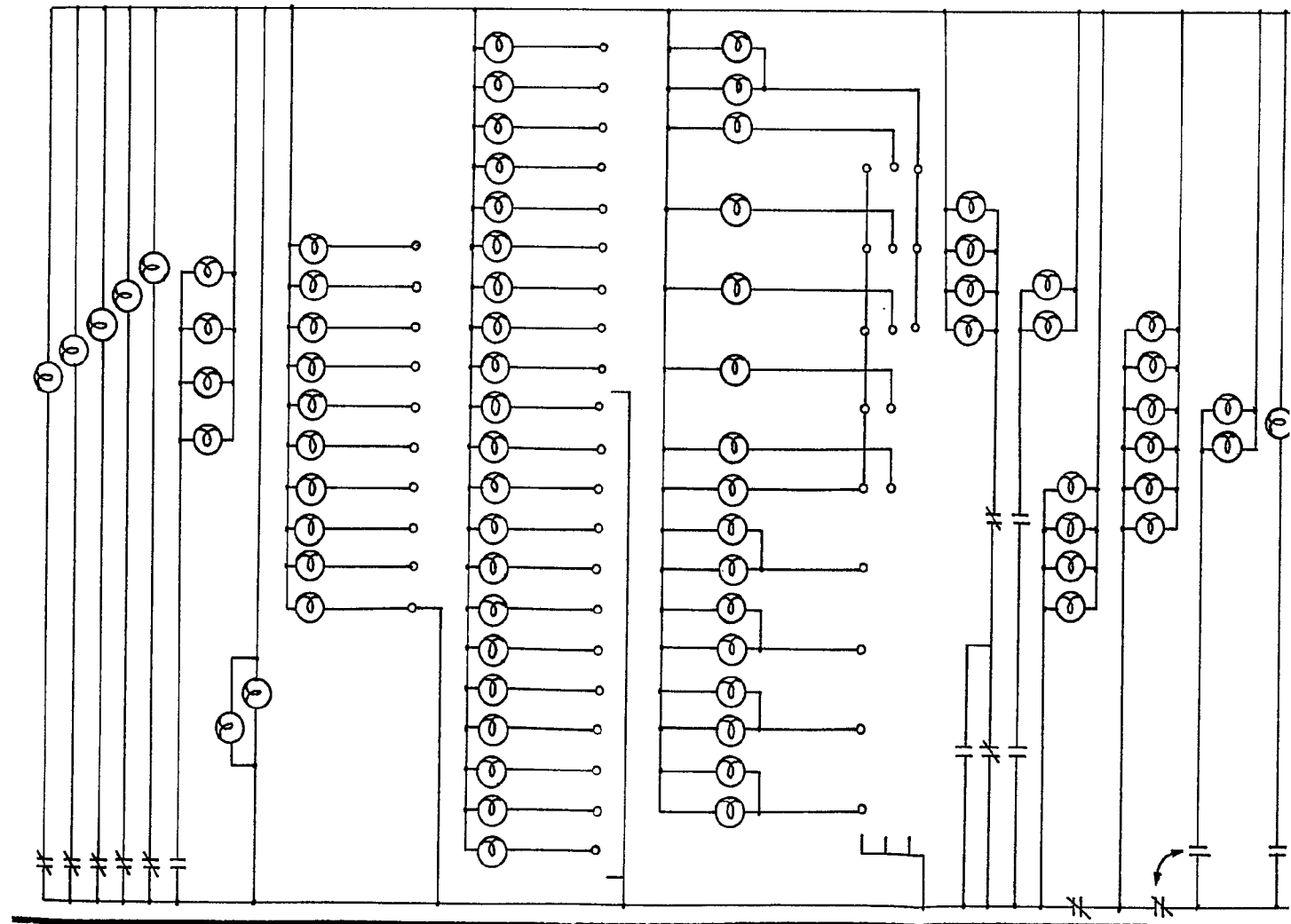
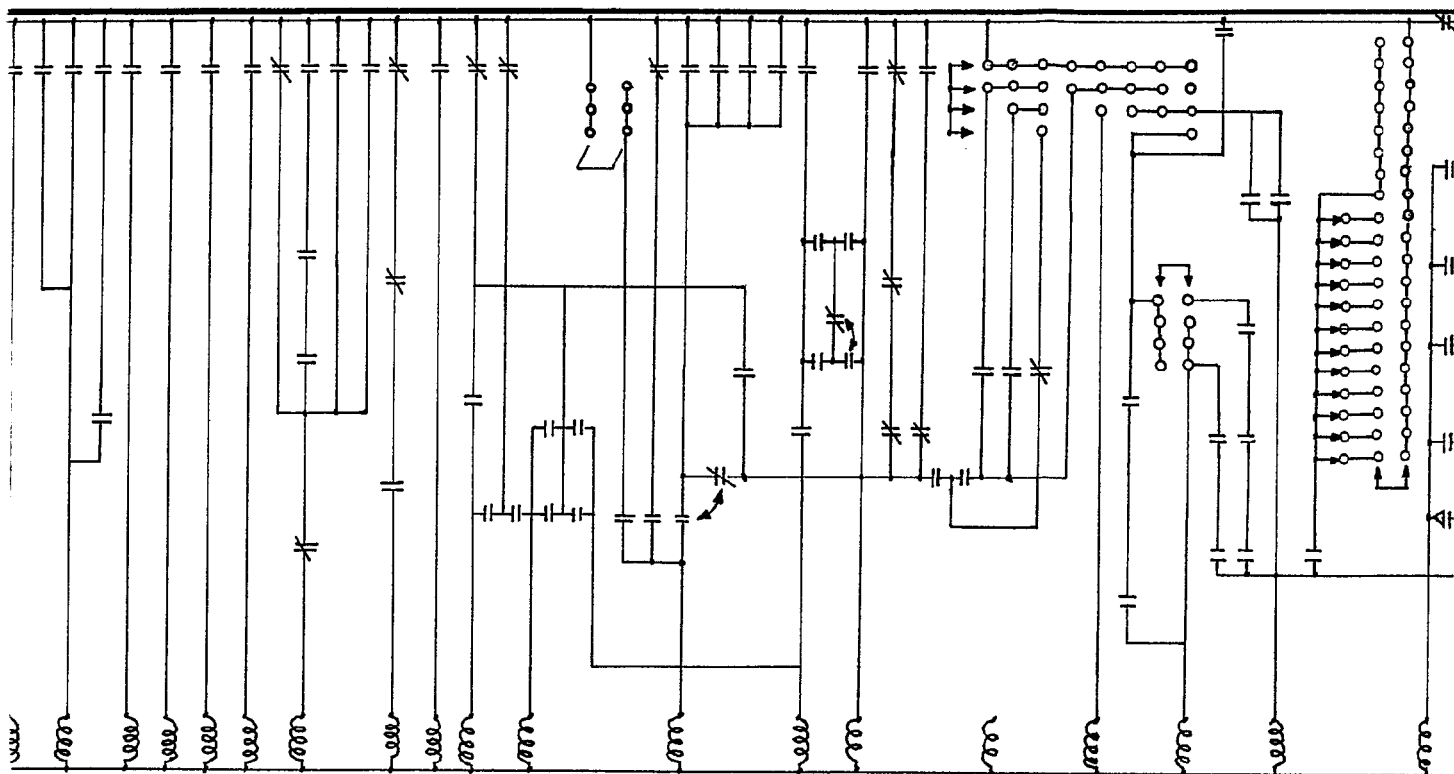




1



314287



314287

HOJA UNICA.

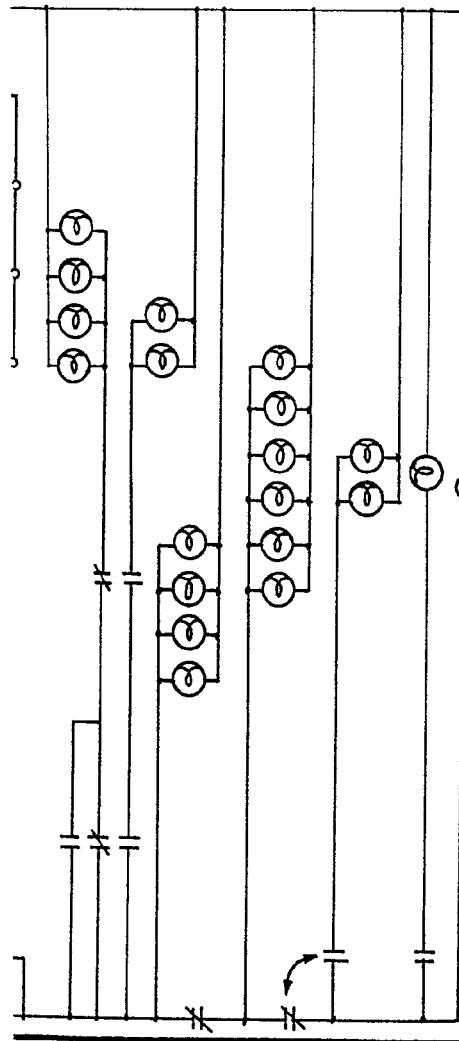
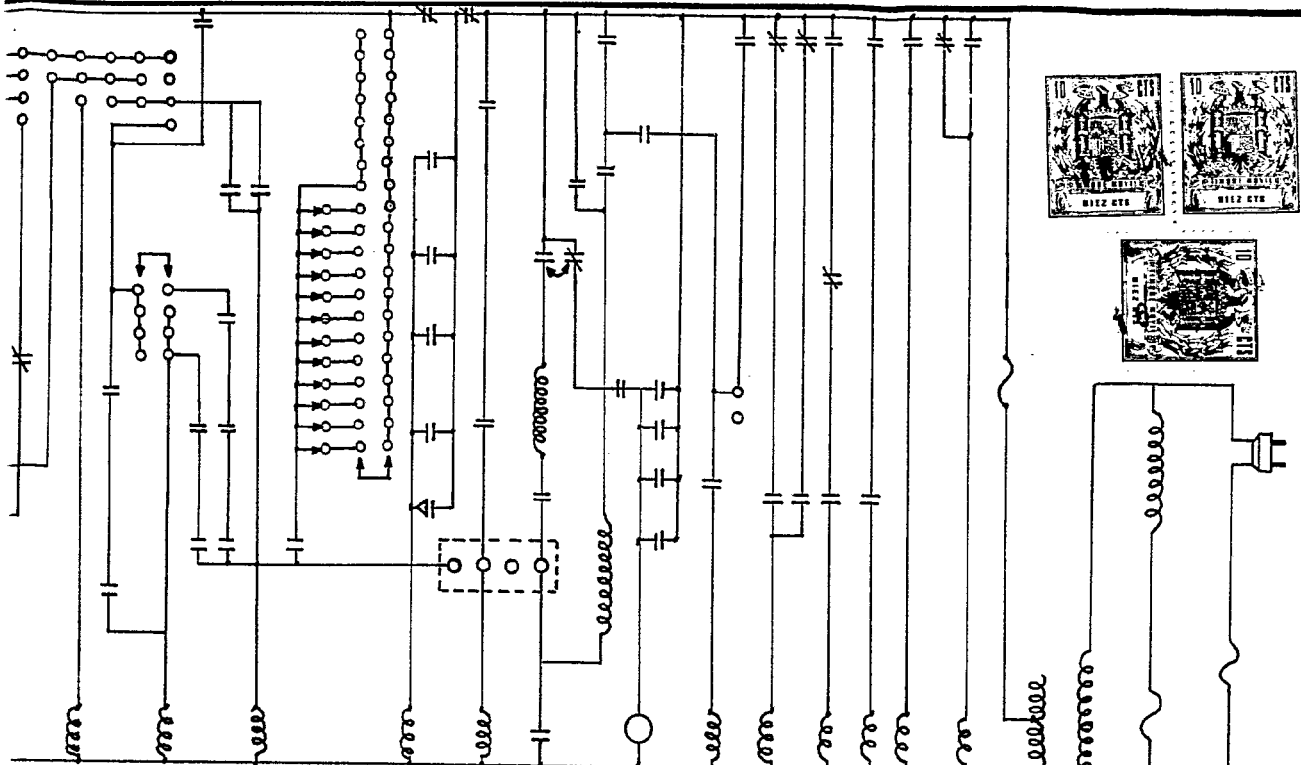


FIG.2

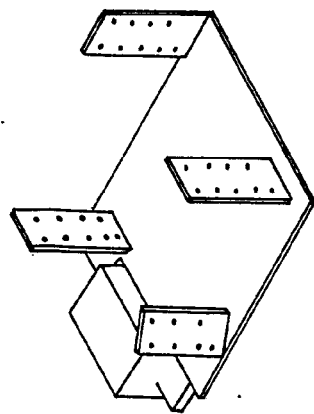


FIG.3

MADRID,

96 54 1875

VICENTE OCHOA

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Vicente Ochoa', is written over the printed name.