

316377



MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a una PATENTE DE INERODUCCION, cuyo registro se solicita por 10 años.

A favor de PETACO, S.A., de nacionalidad española.

Residente en MADRID.-Carretera de Sta. María Magdalena, Calle I, s./n.

p o r :

«UN APARATO PARA PRUEBAS Y JUEGO DE HABILIDAD».-

-----



1965

316377

5.- La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de una Patente de Introducción, conforme a la legislación vigente en materia de Propiedad Industrial, que según expresa el enunciado, trata de un aparato para pruebas y juego de habilidad.

El objeto del invento se refiere a un aparato para juego y deporte.

10.- Aparatos para juego y deporte son universalmente conocidos y encuentran aplicación en las más diversas formas de realización.

15.- Se conocen formas de realización que, como juegos de recreo, se instalan en bares, salas de juego y similares, en forma de cajas.

El invento se ha propuesto ahora, proporcionar en este campo de los juegos de recreo un nuevo aparato de juego.

20.- Para este fin se caracteriza el objeto del invento por una caja, en la que una barra, sujeta por ambos lados, está dispuesta con un dispositivo de contacto unilateral, estando provista la barra de un anillo desplazable por empuje, dotado de un asidero, cuyo diámetro interior es algo mayor que el diámetro de la barra; se caracteriza asimismo por poseer un dispositivo para la introducción y devolución de monedas, que coopera con el dispositivo de contacto de la barra, estando todo el aparato conectado de tal modo que, al entrar en contacto la barra con el anillo, suena una campana, mientras que al hacer contacto el anillo con el dispositivo de contacto, funciona el dispositivo de devolución de monedas.

30.- La barra fija es lineal, de forma ondulada o similar, y

316377



se extiende por todo el ancho del aparato.

35.- Bombillas en sí conocidas, así como una escala luminosa, están dispuestas y conectadas de tal modo que, al hacer contacto el anillo con la barra, se iluminan las bombillas y la escala, mientras que cuando el anillo hace contacto con el dispositivo de contacto, únicamente se ilumina la escala.

40.- Ahora bien, la protección no se solicita únicamente para las características que se desprenden de las reivindicaciones, sino también para las que se desprenden del dibujo, en combinación con la descripción. Se trata aquí, en primer término, de medios equivalentes.

Un ejemplo de realización del objeto conforme al invento ha sido representado en el dibujo, mostrando:

45.- La Fig. 1, el aparato conforme al invento, visto de frente.

La Fig. 2, una vista lateral conforme a la fig. 1.

La Fig. 3, un trozo de la barra y el anillo con asidero, enchufado sobre ella.

50.- Conforme a las figs. 1 y 2, se ha designado la caja con (1). La caja (1) contiene en su frente una barra sujeta en los extremos (2,3), provista de un dispositivo de contacto en uno de sus lados, dispositivo que ya sido designado con (5). En el otro lado de la barra (4) se encuentra el anillo (7), que es desplazable y está provisto del asidero (6). El taladro (7') del anillo (7) es un poco mayor que el diámetro de la barra (4).

55.- En la parte superior de la caja (1) se encuentra una campana (9), así como uno o varios tubos luminosos (10). En la parte inferior del aparato (1) se halla dispuesto un dispositivo (8) para la introducción de monedas, y (8') para la de-

60.-

316377



volución de éstas, así como una escala (11), que puede ser dotada de una inscripción predeterminada o similares.

El curso del juego en el aparato conforme al invento, es el siguiente:

- 65.- Una vez introducida una moneda en la ranura (8) para la introducción de monedas, abren el circuito eléctrico unos interruptores magnéticos, en sí conocidos. La moneda introducida permanece delante de los imanes, con lo que el aparato queda dispuesto para funcionar. El asidero (6) se empuja entonces
- 70.- con la mano, sosteniéndose y conduciéndose de tal modo, que no se produzca ningún contacto entre la barra (4) y el anillo (7). El diámetro interior (7') del anillo (7) es a este efecto tan solo algo mayor que el diámetro de la barra (4) (compárese la fig. 3). El asidero (6) posee en su extremo inferior un cable (12), por el que pasa corriente, de modo que al hacer el
- 75.- anillo contacto con la barra (4), suena la campana (9), iluminándose también los tubos (1) y la escala (11). Si la persona que está jugando consigue hacer pasar el anillo (7), provisto del asidero (6), a lo largo de toda la barra (4) sin que ésta
- 80.- entre en contacto con él y haciendo que el anillo llegue a colocarse sobre el dispositivo de contacto (5), entonces se ilumina la escala (11), y la moneda introducida es devuelta por el dispositivo de devolución (8'). A un lado de la barra (4) están dispuestos otros dos conductores (13,14), mediante los
- 85.- cuales se cierran los circuitos eléctricos correspondientes. La escala (11) puede estar provista de distintos valores numéricos que, por ejemplo, al ser utilizado el aparato por automovilistas en puestos de gasolina o similares, representan los diversos grados de velocidad.
- 90.- Ahora bien, la rotulación puede elegirse distinta, de



316377

95.- acuerdo siempre con la destinación del aparato. Adicionalmente se puede aplicar un rótulo en la parte superior del aparato, que sirva para caracterizarlo más detalladamente, a saber, mediante frases tales como, por ejemplo "A que velocidad debe conducir" o similares. La contestación la da en cada caso la escala numérica (11) que, como ya se ha dicho, se ilumina al hacer el anillo (7) contacto con la barra (4), o bien el anillo (7) con el dispositivo de contacto (5).

100.- Descrita suficientemente la naturaleza del invento y su forma de realización práctica, únicamente cabe añadir que en el conjunto y partes independientes constitutivas del todo son susceptibles modificaciones y cambios de materias, forma y disposición en cuanto estas alteraciones no desvirtúen el fundamento esencial del mismo.

105.-

#### REIVINDICACIONES

110.- 1ª). - "UN APARATO PARA PRUEBAS Y JUEGO DE HABILIDAD", accionado mediante la introducción de monedas, caracterizado porque en su caja está dispuesta una barra sujeta por ambos lados y que en uno de ellos está provista de un dispositivo de contacto, sobre la que es desplazado un anillo provisto de un asidero, cuyo taladro es un poco mayor que el diámetro de la barra y caracteriza asimismo por un dispositivo de introducción y devolución de monedas, que coopera con el dispositivo de contacto a través del anillo y la barra.

115.-

2ª). - "UN APARATO PARA PRUEBAS Y JUEGO DE HABILIDAD" accionado mediante la introducción de monedas, de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque la barra fija tiene forma líneal u ondulada o similar, extendiéndose por todo el ancho del aparato.

120.-

3ª). - "UN APARATO PARA PRUEBAS Y JUEGO DE HABILIDAD", ac-

316377



125.-

cionado mediante la introducción de monedas, de acuerdo con las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque en la caja están dispuestos indicadores luminosos y acústicos, así como una escala luminosa, que están unidas a la barra a través del anillo, y que actúan de acuerdo con el dispositivo de contacto a través del anillo y la barra.

4ª). - "UN APARATO PARA PRUEBAS Y JUEGO DE HABILIDAD".

La presente memoria descriptiva consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de ciento treinta líneas, incluidas éstas.

Madrid, 11 de Agosto de 1.965

ANTONIO ESCRIBA

E.P.

316577

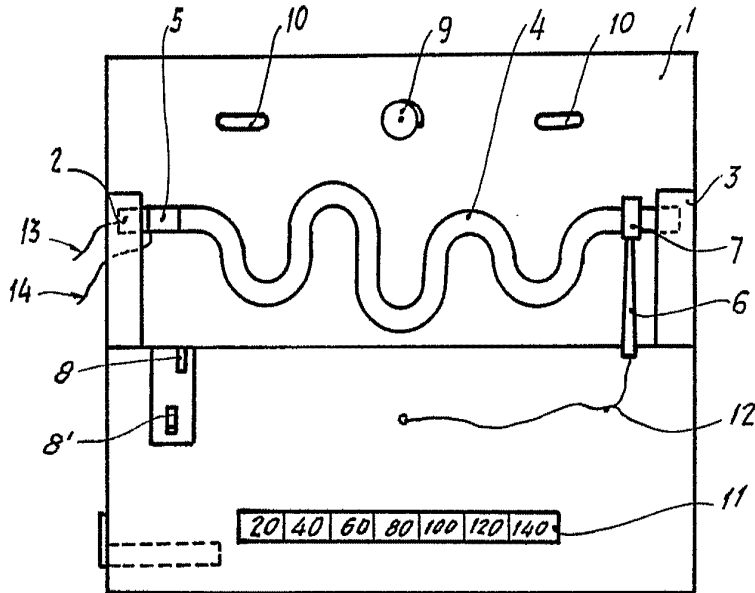


Fig. 1

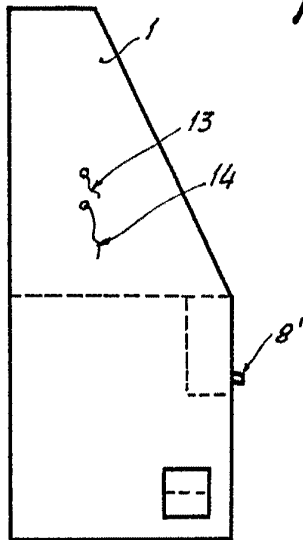


Fig. 2

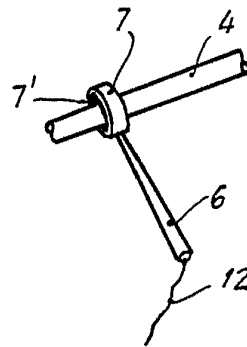


Fig. 3

Madrid, 11 de Agosto de 1965  
 P.A. ANTONIO ESCRIBA P.P.