

318084



318084

MEMORIA DESCRPTIVA

Correspondiente a una PATENTE DE INVENCIÓN cuyo registro se solicita por veinte años.

A favor de

D. Emilio Lasuncion Planas, de nacionalidad española.

Residente en MADRID.-Alejandro Sanchez, 25

por :

"MAQUINA ELECTRONICA DE JUEGO DE SALON"



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 Invención, conforme a la legislación vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa el enunciado, trata de una máquina electrónica de juego de salón.

El objeto motivo del presente revistro presenta una serie de novedades y dispositivos totalmente distintos a las máquinas actualmente en uso, así como modificaciones en los circuitos en los que se han suprimido una cantidad considerable de motores contadores, susceptibles de averías generalmente costosas.

Entre las novedades que presenta se encuentra el dispositivo de puesta en marcha por medio de monedas, evitando la retención de la bobina que actúa, en las actuales máquinas, sobre el dispositivo que acciona sobre el paso de las bolas.

Así mismo esta dotada de un elemento giratorio situado sobre el tablero de juego, en una zona despejada de obstáculos, para que cuando las bolas en juego tropiezan en dicho elemento la hagan girar, y actúen una serie de contactos de que está dotado que producen determinadas señalizaciones, jugadas y premios.

Otra novedad que presenta es la adaptación de un marco a la pantalla frontal, con una serie de puntos luminosos en varios colores, que se encienden y apagan alternativamente al girar el elemento giratorio y que da una gran vistosidad a esta máquina de juego.

Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el plano adjunto complementario de la presente exposición, se re-



presenta una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

En este plano:

35.- La fig. 1ª, es un esquema elemental del dispositivo de retención de bolas.

La fig. 2ª, es un detalle del elemento giratorio.

La fig. 3ª, un detalle de distribución de contactos del elemento giratorio.

40.- La fig. 4ª, un esquema de distribución del marco de la pantalla.

En la fig. 5ª, se ha representado una máquina electrónica dotada de las correspondientes ranuras para monedas de peseta (1) y cinco pesetas (2) para poner en marcha la máquina por

45.- uno o tres juegos respectivamente, de manera que en la primera (1) se introducen dos monedas que al caer accionan un microcontacto, por la primera se acciona un circuito compuesto por dos relés, uno de ellos de dos circuitos inversores y otro de enclavamiento formado por dos bobinas, una de ellas para su trinquete y otra que acciona dos circuitos inversores; el segundo de

50.- éstos y el primero de los dos circuitos inversores del relé quedan accionados con esta primera moneda, dando paso a la corriente al introducir la segunda moneda a un tercer relé de manera que al estar excitado desconecta el circuito anteriormente

55.- descrito y acciona una bobina (18) arrollada al núcleo de retención (19) de bolas (20), de manera que las deja libres, el cual queda retenido por otro núcleo (21) en forma de trinquete dotado, así mismo, de una bobina (22) que es accionada al perderse la primera bola (23) en el campo de juego, liberando al núcleo

60.- de retención (19) que se recupera por medio de un resorte (24).



El núcleo de retención de bolas (19) esta dotado de un contactor (25) que desconecta su propia bobina (18) al mismo tiempo que el núcleo trinquete (21) la retiene, por lo que dicha bobina (18) deja de estar inducida, y por tanto, se evita el peligro de que pueda quemarse aun cuando la segunda moneda quede retenida en el microcontacto. El tercer rele anteriormente citado acciona ademas una bobina trinquete del rele de faltas para eliminarlas, accionando simultaneamente a la bobina del contador de partida gratuita y a otro rele auxiliar el cual queda excitado a no ser que se desconecte la maquina, y si aun no ha caido la primera bola de juego y esta inducido el trinquete del paso de bolas da paso a la corriente al rele de falta quedando la maquina desconectada.

Cuando se introduce una moneda de cinco pesetas por la ranura correspondiente (2), al caer tropieza en el microcontacto correspondiente que acciona un motor el cual da tres impulsos a la bobina del contador de partidas gratuitas y entonces se pulsa el mando (3) correspondiente accionando al tercer rele que actua sobre el dispositivo de paso de bolas.

El dispositivo de faltas tiene un rele de enclavamiento con dos bobinas, una de ellas para su trinquete y la otra para accionar un circuito inverso que desconecta la maquina y enciende sobre lapantalla frontal (4) la luz de falta (5).

En una zona despejada del tablero de juego (6) hay situado un eje vertical (26) montado sobre cojinetes (27) dotado de un elemento transversal (7), por ejemplo una hélice; en el extremo inferior, por debajo del tablero (6) hay fijado un volante (28) dotado de unas varillas portadoras (29) de unos contactos (30) los cuales rozan, al girar, el elemento transversal (7) impulsado por el choque de las bolas, en unos contactores de manera



alternativa e intermitente, estos contactores van conectados respectivamente: uno (31) a una serie de puntos de luz en un color, por ejemplo verde (8), otro (32) a puntos de luz de otro color, que puede ser rojo (9) y otro (33) al dispositivo de retención de bolas.

95.- El tablero de juego está dotado de una serie de pasillos (10) con luces y con unos contactores (11) sobre el suelo, de manera que al pasar las bolas por cada uno de ellos va apagando estas luces, que se encendieron cuando se puso la maquina en

100.- marcha, y a la vez iluminando zonas parciales de la pantalla (4) que corresponden respectivamente a una cantidad determinada de figuras, por ejemplo aviones, de manera que estando apagadas todas las luces de los pasillos (10) y por tanto iluminadas todas las figuras de la pantalla (4), coincidiendo, además, con

105.- que el dispositivo giratorio (7) haga contacto con las luces rojas (9) se consigue partida gratuita, que se señala en la pantalla (4). Pasando la bola por un determinado pasillo (10), si el elemento giratorio coincide también en rojo (9), marca a través de los correspondientes circuitos una unidad sobre un contador

110.- (12) de la pantalla (4) dotado de diez unidades representativas de cualquier orden del sistema metálico decimal u objeto, en este caso se adopta las unidades en Km, es decir, marca 1 KM. Consiguiendo alcanzar la cuenta de 5 Km, se activa el circuito correspondiente al motor que actúa sobre el contador de partidas

115.- gratuitas dando un impulso, y si el elemento giratorio (7) está en contacto con el contactor de recuperación de bolas, se recuperan las bolas jugadas.

El tablero posee, además, cinco "bumpers" o setas (13) que disparan en todas las direcciones y encienden en la pantalla

120.- (4) a través de un bloque de cuatro reles de enclavamiento cua-



tro puntos luminosos (14) uno por cada vez que la bola entre en contacto con los citados "bumpers", de manera que al estar todas iluminados y coincidir con la posición del elemento giratorio (7) en rojo da un impulso al contador de Km (12), el cual se
125.- apaga al llegar al máximo de 10 Km., dando entonces partida gratis.

Todos estos tanteos, así como los de los pasillos son acumulativos, es decir, que continúan de una partida a otra.

Así mismo esta máquina está dotada de los clásicos batidores (15) o "flippers" accionados por sus correspondientes pulsadores, y a derecha e izquierda tiene dos expulsadores (16) que automáticamente lanzan las bolas hacia el campo de juego.
130.-

La última bola desconecta los mandos de la máquina.

La pantalla (4) está enmarcada por un cerco (17) con una serie de puntos luminosos (34) en varios colores que van conectados a los contactores (31 y 32) activados por el elemento giratorio (7) de manera que al girar se encienden y apagan alternativamente.
135.-

REIVINDICACIONES

140.- 1a).-"MAQUINA ELECTRONICA DE JUEGO DE SALON" que se caracteriza porque dentro de la clásica configuración de tablero de juego y pantalla frontal, con las correspondientes ranuras para dos tipos de moneda que le pone en marcha por uno o tres juegos respectivamente; en el primer caso se introducen dos monedas

145.- que accionan un microcontacto, y por la primera se activa un circuito con dos reles, el primero de dos circuitos inversores y otro de enclavamiento con dos bobinas, una para su trinquete y otra que acciona dos circuitos inversores, el segundo de estos y el primero de los dos anteriores quedan activados, dando paso



- 150.- a la corriente al introducir la segunda moneda a un tercer rele el cual al estar excitado desconecta el circuito anterior y activa una bobina enrollada en un nucleo de retencion de bolas dejandola libre, el cual queda retenido por otro nucleo que actua como trinquete con una bobina que es activada al perderse
- 155.- la primera bola en juego liberando al nucleo de un resorte; el tercer rele antes citado activa ademas una bobina trinquete del rele de faltas para desenclavarle, activando así mismo a la bobina del contador de partidas gratuitas y a otro rele auxiliar que queda excitado mientras no se desconecta la maquina y que
- 160.- en caso de cometerse falta, si aun no ha caido la primera bola puesta en juego y esta activado el trinquete del paso de bolas inauce al rele de faltas que desconecta la maquina y enciende sobre la pantalla frontal la luz acusadora; en el otro caso se introduce el segundo tipo de moneda por la ranura correspondiente que acciona a su microcontacto, el cual actua sobre un motor que da tres impulsos a la bobina del contador de partidas gratuitas, y pulsando el mando correspondiente activa al tercer rele que actua sobre el dispositivo del paso de bolas.

2a).- "Maquina ~~de~~ juego de bolas" segun la

- 170.- anterior reivindicacion, que se caracteriza porque sobre el tablero de juego se situa un dispositivo giratorio con un elemento transversal simetrico en el extremo superior del eje de giro, y en el interior, por debajo de dicho tablero tiene un volante dotado de unas varillas con unos contactos que al girar el dispositivo impulsado por el choque de las bolas en juego, rozan en unos contactores de manera alternativa e intermitente, los cuales van conectados a una serie de puntos de luz situados en el tablero y de distintos colores y otro el dispositivo de retencion de bolas.
- 175.-



- 180.- 3a).- "MAQUINA ELECTRONICA DE JUEGO DE SALON" segun las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque el tablero de juego esta dotado de una serie de pasillos con luces y con unos contactos sobre el suelo de manera que al pasar las bolas va apagando estas luces, que se encendieron cuando se puso la maquina en funcionamiento, e iluminando zonas parciales de la pantalla que corresponden a una cantidad determinada de figuras, de manera que estando apagadas todas las luces de los pasillos y por tanto iluminadas todas las figuras de la pantalla y si coincide conque el dispositivo giratorio hace contacto, segun la anterior reivindicacion, con las luces de un determinado color se conecta el circuito del contador de partidas gratuitas, dando un impulso y quedando señalado en la pantalla; si la bola pasa por un determinado pasillo, y coincide así mismo con la posicion anterior del dispositivo giratorio, activa un contador de unidades referido asimismo en la pantalla, de manera que si se consigue alcanzar un valor determinado el contador de partidas gratuitas da así mismo un impulso, y si además el dispositivo giratorio activa al contador del dispositivo de recuperación de bolas, se recuperan todas las jugadas.
- 185.-
- 190.-
- 195.-
- 200.- 4a).- "MAQUINA ELECTRONICA DE JUEGO DE SALON" segun las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque el tablero de juego tiene convenientemente distribuidos unos "bumpers" o setas los cuales estan conectados a un bloque de reles de enclavamiento señalizados con puntos de luz en la pantalla, de manera que cada vez que las bolas entren en contacto activan a dichos reles y al estar todos iluminados y coincidir con la posicion del dispositivo giratorio en contacto con la luz determinada, da un impulso al contador de unidades, el cual se apaga al alcanzar la maxima puntuacion.
- 205.-



210.- 5a).- "MAQUINA ELECTRONICA DE JUEGO DE SALON" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque todos los tanteos citados en las anteriores reivindicaciones están conectados de manera que son acumulativos de una partida a otra.

215.- 6a).- "MAQUINA ELECTRONICA DE JUEGO DE SALON" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque la pantalla frontal está enmarcada por un cerco dotado de una serie de puntos luminosos en varios colores y que van conectados en paralelo a cada uno de los contactores de luces del dispositivo giratorio.

220.- 7a).- "MAQUINA ELECTRONICA DE JUEGO DE SALON".

La presente memoria descriptiva consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de doscientas veintitres líneas, incluidas estas.

Madrid, 2 de Octubre de 1.967.-

P. A. el Agte. Of. de
La Propiedad Industrial

ANTONIO ESCRIBA
P. P.

318084

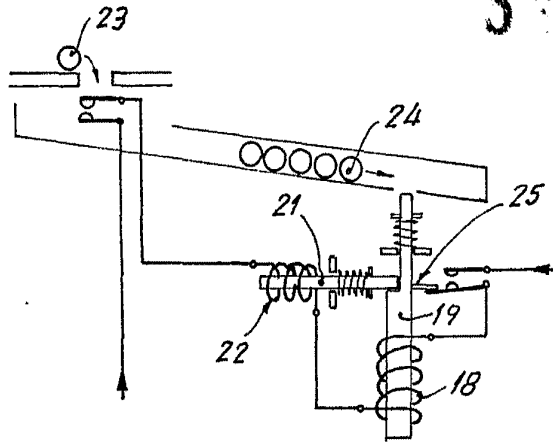


Fig. 1

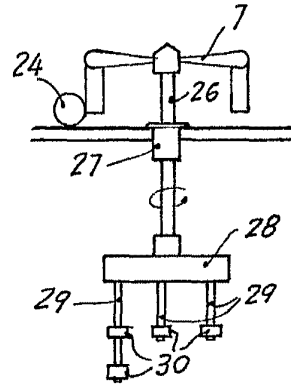


Fig. 2

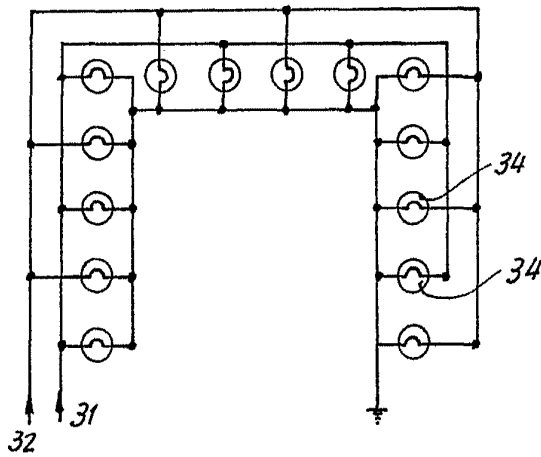


Fig. 4

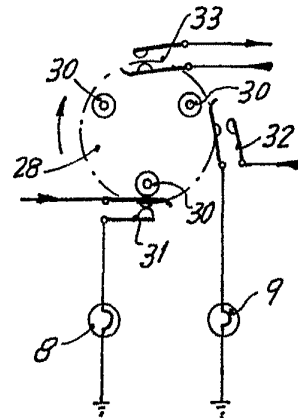


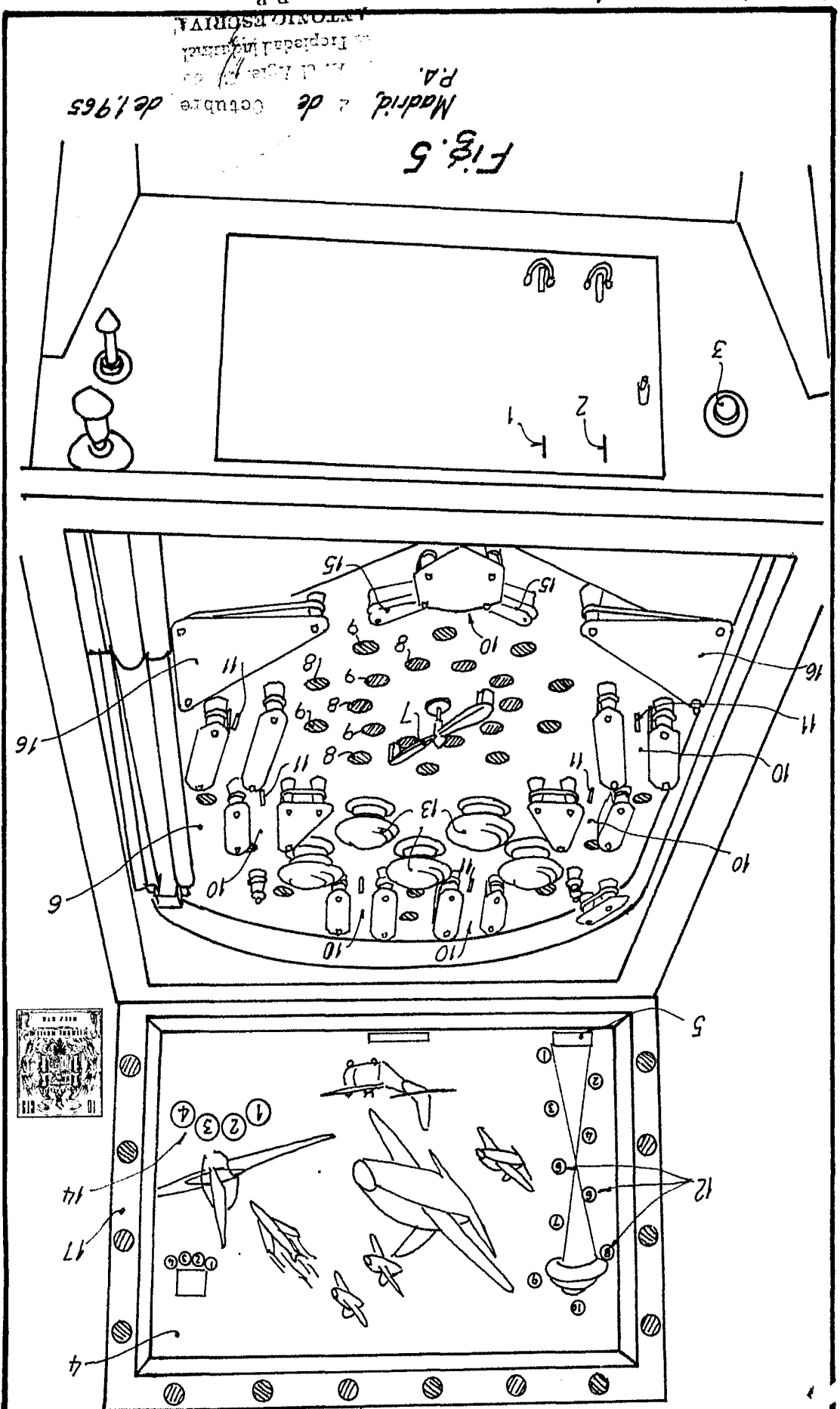
Fig. 3

Madrid, a de octubre de 1965
P.A.

... de Regio. Co. on
la Propiedad Industrial
ANTONIO ESCRIVA
P.P. 7

Escala variable

519004
D. Emilio Lasunción Planas 312844 Son dos hojas - Hoja 2



Madrid, 2 de Octubre de 1965
P.A.
M. de la Espina

PROPIEDAD INDUSTRIAL
AUTONOMA ESPAÑOLA
P.R.

Escala variable

Fig. 5

