

321927



18 EN

321927

MEMORIA      DESCRIPTIVA

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

A favor de

D.Emilio LASUNCION PLANAS, de nacionalidad española.

Residente en MADRID.-Marquesa de Argüeso, 20

p o r :

"MECANISMO PARA LANZAMIENTO DE BOLAS EN MESAS ELECTRONICAS DE JUEGOS 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

5.- vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa el enunciado, trata de un mecanismo para lanzamiento de bolas en mesas electrónicas de juegos de salón.

El objeto motivo del presente registro ha sido concebido para ser adoptado, principalmente, a mesas electrónicas de juegos de salón para lanzar o rechazar las bolas en juego, accionado por medio de un electroímán activado por pulsador exterior, o bien disparando automáticamente.

Con la incorporación de este mecanismo en dichas mesas es posible dar a los juegos de bolas un nuevo aliciente, ya que su inserción permite variar los temas de juego, los cuales, actualmente, presentan cierta monotonía, estos lanzadores pueden, como es natural, ser situados en cualquier parte del campo de juego, por ejemplo defendiendo el orificio por donde se pierden las bolas, de manera que actuando sobre el pulsador correspondiente produce un movimiento oscilante que al chocar con la bola la lanza nuevamente hacia el centro del tablero o pista de juego, así mismo pueden emplazarse en cualquier otro punto, y actuar automáticamente haciendolo accionar la propia bola en juego.

Esencialmente está constituido por una palanca angular dotada de un eje de giro, una de cuyas alas emerge verticalmente sobre el plano superior del tablero de juego, y en su extremo presenta una cabeza golpeadora; quedando el otro ala por la parte inferior de dicho tablero, cuyo extremo se acopla a un dispositivo de accionamiento; así mismo, este ala presenta un apén9 dice inferior de tope que actuando sobre un elemento interruptor

321927



abre el circuito del dispositivo de accionamiento, con lo que la palanca se recupera a su posición primitiva, efectuando un movimiento oscilante intermitente siempre que se esté actuando sobre el mando del dispositivo de accionamiento.

35.- Así mismo esta palanca puede ser disparada automáticamente modificando de forma adecuada el circuito eléctrico correspondiente.

40.- 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 representa 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:

45.- La fig. 1ª, muestra una vista en sección lateral por I-I del mecanismo acoplado, a título de ejemplo a un dispositivo eléctrico de accionamiento activado por pulsador.

La fig. 2ª, es una vista frontal del mecanismo.

La fig. 3ª, detalle en planta de la cabeza golpeadora.

50.- Como se desprende de la detenida observación del referido plano, el mecanismo objeto del presente registro comprende esencialmente una palanca angular (1), plana, dotada de unos casquillos separadores perpendiculares (2) situados en la zona del vértice y a ambos lados de manera que haciendo pasar a través de ellos un eje (3), pasante a través del plano de la propia palanca (1), quede constituido en punto de giro, dicho eje va fijado por sus extremos a sendos angulares (4), los cuales van fijados por la parte inferior del tablero o pista de juego (5), la cual presenta en esa zona una ranura (6) a través de la cual pasa una de las alas de la palanca (1), cuyo extremo va dotado

55.-

60.-

321927



de una cabeza golpeadora (7), encamisada exteriormente con una banda elástica (8), la cual permite y facilita, por su elasticidad, el rechace de la bola, al mismo tiempo que elimina el sonido del golpe.

- 65.- El otro ala, que queda por debajo del tablero de juego (5) presenta un apéndice inferior (9), situado aproximadamente en su zona central, y en un lateral de su extremo un vástago solidario (10) para acoplar un mecanismo de accionamiento, que, por ejemplo, puede consistir en una palanca secundaria, de forma adecuada (11), fijada, así mismo a la armadura de un electroimán (12), dotado de un resorte antagonista (13); dicho electroimán va conectado a la red y lleva intercalado un pulsador (14), accionable desde el exterior de la mesa de juego, y unas lengüetas contactoras (15), una de las cuales es accionada a su vez por el apéndice (9) de la palanca cuando está gira sobre el eje (3).
- 70.-
- 75.-
- 80.- Por lo tanto, cuando en el transcurso del juego se hace precisa que intervenga el presente lanzador, se actúa sobre el pulsador (14) de manera que cerrando el circuito eléctrico induce a la bobina del electroimán (12) con lo que su armadura actúa sobre la palanca secundaria (11), que según su posición y forma hace oscilar a la palanca lanzadora (1) sobre su eje de giro (3), en un sentido u otro, según el montaje dispuesto, de manera que su cabeza (7) golpea a la bola rechazándola, y al mismo tiempo el apéndice (9) tropieza en una de las lengüetas del contactos (15), obligándole a interrumpir el circuito eléctrico, desconectando el electroimán (12) con lo que el muelle antagonista (13) obliga a recuperar su posición primitiva a la palanca lanzadora (1), y si se mantiene la posición continua
- 85.-
- 90.- sobre el pulsador (14) dicha palanca (1) oscila alternativamente,

321927



como es fácil de comprender.

Este circuito eléctrico se ha citado a título de ejemplo, si bien, como es natural, cabe la aplicación de cualquier otro sistema de accionamiento de cualquier forma activado, manual-  
95.- mente o bien automático, en combinación con el recorrido de la bola, ya que el objeto del presente registro se ciñe exclusivamente a la disposición del lanzador (1).+

Así mismo, la cabeza golpeadora (7), fijada en el extremo lanzador de la palanca (1) puede adoptar las mas diversas for-  
100.- mas, según las características del juego.

#### REIVINDICACIONES

1ª).- "MECANISMO PARA LANZAMIENTO DE BOLAS EN MESAS ELECTRO-  
NICAS DE JUEGOS DE SALON" que se caracteriza porque está consti-  
tuido por una palanca angular plana, dotada en su vértice de un  
105.- eje de giro, montado por sus extremos a sendos angulares que a su vez se fijan a la parte inferior del tablero de juego, al cual se le practica una ranura que permite emerger al exterior uno de los brazos de la palanca en cuyo extremo va fijada una cabeza golpeadora encamisada exteriormente con una banda elás-  
110.- tica; quedando por debajo de dicho tablero de juego el otro brazo dotado de un apéndice inferior y en un lateral de su extremo un vástago solidario, en el cual se acopla un electromecanismo de accionamiento que obliga a la palanca a oscilar sobre su eje de giro, de manera que la cabeza golpeadora impulse a la  
115.- bola en juego cuando queda a su alcance.

2ª).- "MECANISMO PARA LANZAMIENTO DE BOLAS EN MESAS ELECTRO-  
NICAS DE JUEGOS DE SALON" según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque cuando es activado el electromecanismo, éste hace girar la palanca sobre su eje, produciendo el lanzamier

321927



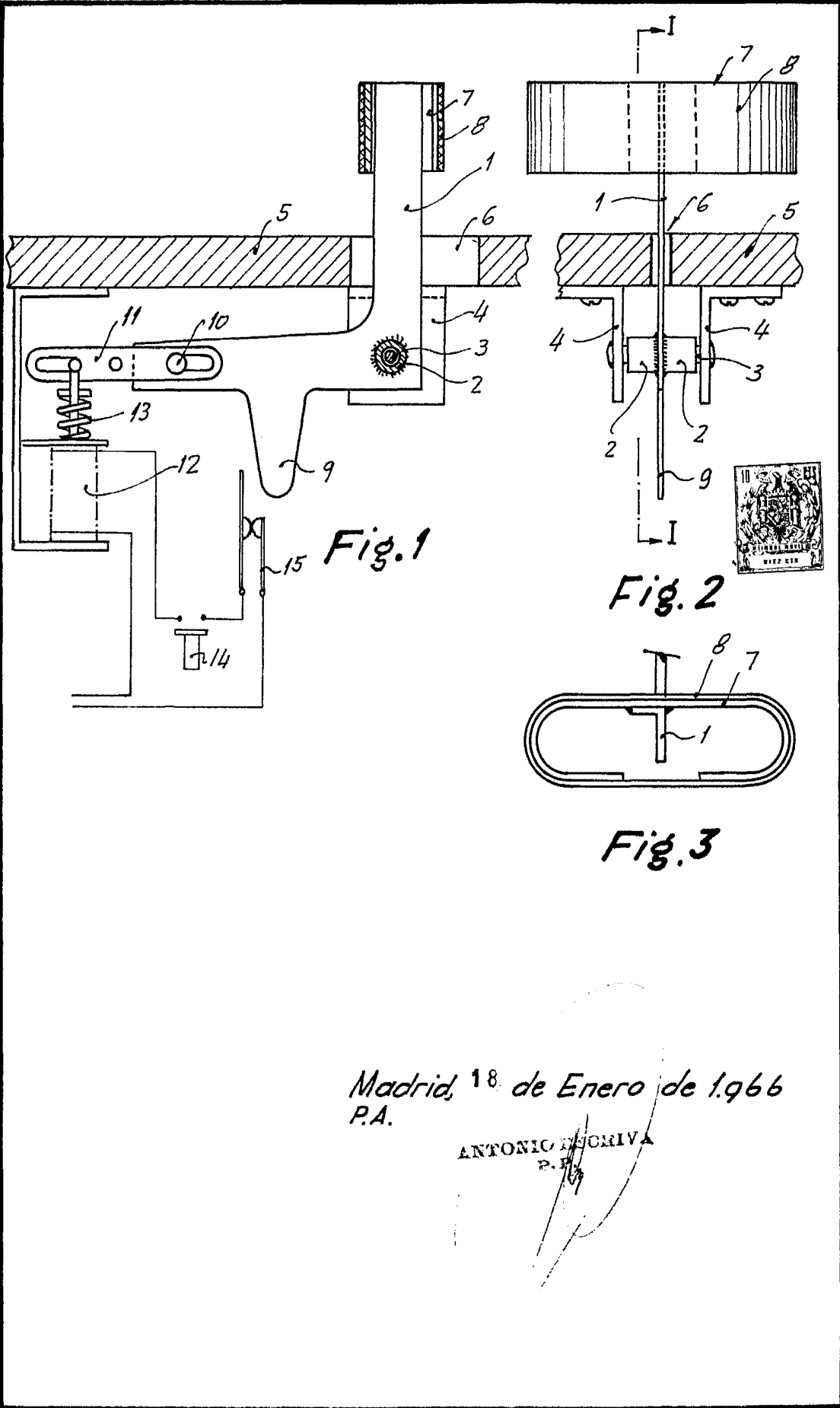
120.- to o rechace de la bola, y al mismo tiempo el apéndice del brazo inferior actúa sobre un contactor interruptor del electro-mecanismo, recuperando su posición de reposo.

3ª).- "MECANISMO PARA LANZAMIENTO DE BOLAS EN MESAS ELECTRO-NECAS DE JUEGOS DE SALON".

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

Madrid, 18 de Enero de 1.966.-

ANTONIO GECRIVA  
P.F.



Madrid, 18 de Enero de 1966  
P.A.

ANTONIO DESCRIBA  
P.A.

Escala variable