

325617



325617

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

por "SISTEMA PROGRESIVO PARA SEÑALIZACIÓN ELECTRICA EN JUEGOS RECREATIVOS DE SALÓN EN QUE INTERVIENEN UNO O VARIOS JUGADORES, EN RELACIÓN CON EL NÚMERO DE ACTIVACIONES EN EL DISPOSITIVO MONEDERO", a favor de la firma española MAQUINAS RECREATIVAS, S.A., domiciliada en MADRID, "Valderribas nº 73"

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un sistema progresivo para señalización eléctrica en juegos recreativos de salón, en relación con el número de activaciones en el dispositivo monedero, interviniendo en el juego uno o varios jugadores, y particularmente aplicable a los llamados "billares eléctricos".

5.

Consta el sistema de tantos contadores como personas compiten en el juego, reflejando cada contador el tanteo de un determinado jugador en una progresión automáticamente regulada por el número de monedas o fichas depositadas en dicho monedero.

10.

Es pues posible aplicar el sistema a un número cualquiera de

325617



jugadores en competición, dado que ello solamente supone aumentar proporcionalmente los elementos necesarios para servir la señalización individual.

5. El sistema, además de dichos contadores, consta de un conmutador paso a paso dotado de contactos puenteables progresivamente; de una serie de contactos traductores de las jugadas del tablero de juego; de un dispositivo conmutador para transmitir estas jugadas en señalización al contador respectivo; de un dispositivo de contactos para regular la posición del referido traductor de jugadas para dirigir el resultado al contador correspondiente; y de un segundo grupo de contactos para reponer los  
10. contadores a posición de vínculo con el tablero en el caso de que cada jugador deposite más de una moneda.

15. Para la mejor comprensión del sistema y de su funcionamiento, se ilustra en la lámina de dibujos anexa una realización esquematizada de circuitos y contactos, siendo en este ejemplo cuatro los jugadores, eligiendo cada uno un contador de los indicados en la figura en 1J, 2J, 3J y 4J, con ventanillas de acuerdo con la probable cuantía de señalización, en este caso hasta unidades de  
20. millar.

En 1 se indica el contacto del dispositivo monedero, en 2 un solenoide con bobinas P y R para impulsos al conmutador 3 paso a paso, con pletina 4 que puentea los contactos en series A, B, C y D escalonados, o sea que conforme 4 ocupa cada una de las cuatro posiciones precisadas puentea uno, dos, tres o cuatro pares  
25. de contactos, pero solamente es utilizable un par en cada posición cuyo par es precisamente el que sirve para el jugador correspondiente, y esta selección la realiza el conmutador 7 de maneta 8 para puentear cuatro pares de contactos 6, pudiendo ocupar dicha  
30. maneta las posiciones sucesivas E, F, G y H.

325617



5. La ocupación por la maneta 8 de las posiciones F, G, y H desde su posición E normal, obedece a que, cada vez que un jugador pierde una bola, esta pasa sobre un contacto 9. En cada posición de la maneta 8 esta envía los resultados de las jugadas del jugador de turno, reflejadas en los contactos 5, al contador correspondiente.

10. El solenoide 10 repone el orden de cada bola sobre cada contador, y en fin, el solenoide 11 es el que comunica los impulsos a dicha maneta 8 al pasar la referida bola perdida por un jugador sobre el contacto 5, o sea que deja utilizable la transmisión señalizadora para el jugador siguiente al que perdió la bola.

Las expresiones 25V. y 0V se refieren a los extremos del secundario del transformador general (no representado) que alimenta todo el sistema a dicha tensión.

15. Supongamos que se inicia el juego para los cuatro jugadores de este ejemplo: cada uno elige un contador, y el primer jugador introduce su ~~moneda~~<sup>da</sup> en el monedero, con la cual actúa sobre el sistema convencional de puesta a cero<sup>po</sup> y a la vez envía por el solenoide 2 (del tipo de succión de émbolo) un impulso al conmutador 3 con lo cual la pletina 4 viene a ocupar la posición A, puenteadando un par de contactos y cuando el primer jugador empiece su juego irá excitando los contactos 5 (estos contactos son tantos como convenga para las incidencias del tablero de juego) y como la maneta 8 está en su posición normal E, tales incidencias se reflejarán en el contador 1J que va sumando tantos hasta que este jugador pierde su bola, y esta bola al perderse y pasar sobre el contacto 9, y ello se traduce, mediante la acción del solenoide 11 en que la maneta 8 pase a la posición F. La moneda introducida por el segundo jugador comunica, por 2 nuevo impulso a 3 y la pletina 4 pasa a la posición B puenteadando cuatro contactos, o sea

20.

25.

30.

325617

16 1952



dos pares, pero solo un par, el del segundo jugador tiene abierto el camino que señala la maneta 8 en su posición F y por ello las incidencias del tablero debidas a este segundo jugador se reflejan en su contador.

5. Pierde su bola este segundo jugador, y por la misma canalización de antes, pasa la maneta 8 a la posición G, y la moneda del tercer jugador al hacer pasar a la pletina 4 a puentear tres pares de contactos (posición G) solamente deja útil el par de este tercer jugador que ve así reflejarse sus tantos en el contador 3J y lo mismo para el cuarto jugador, con la maneta 8 en H y la 4 puenteardo cuatro pares de contactos, solo uno utilizable.
- 10.

Al perderse la bola del último jugador entra en funciones un segundo grupo de contactos 3 (no representado) que obliga a la maneta 8, por medio del solenoide 10 a retroceder a su posición normal E. Con ello se reponen los contadores a una nueva sucesión, es decir, que si los jugadores emprende una nueva sucesión, sus tantos siguen sumándose a los alcanzados en la primera vuelta, y todo tiene lugar en esta segunda vuelta como en la primera, es decir, que la quinta bola marcaría sobre 1J, la sexta sobre 2J, etc.

15.

20.

Si es un solo jugador el que interviene, el referido segundo grupo de contactos 3 inmoviliza al conmutador 7 y todo el tanteo se refleja siempre sobre un mismo contador.

25. Como se ve, hay una dependencia estricta y perfectamente definida entre monedas o fichas depositadas y circuitos activados bien determinados para que cada jugador tenga sus resultados netamente clasificados en su contador, sin posibilidad alguna de interferencia con las jugadas de otro jugador de la competición.

30. Dentro de la esencialidad del invento son admisibles las variantes para cualquier número de jugadores.



325617

N O T A

Hecha la descripción del presente invento, lo que se declara como no practicado ni puesto en ejecución en España, comprende las reivindicaciones siguientes:

- 1.- Sistema progresivo para señalización eléctrica en juegos recreativos de salón en que intervienen uno o varios jugadores, en relación con el número de activaciones en el dispositivo monedero, aplicable a los llamados "billares eléctricos", caracterizado por constar, además del referido dispositivo monedero, de los elementos siguientes: un solenoide que, activado por este último, comunica impulsos a un conmutador "paso a paso"; contadores en número igual al de jugadores que intervienen; una serie de contactos receptores de incidencias del tablero de juego; un conmutador de contactos que delimita para cada jugador la transmisión de dichas incidencias al contador correspondiente; un contacto que, accionado por cada bola perdida por cada jugador excita un solenoide para comunicar impulso al precitado conmutador de contactos delimitadores de actividad, y un segundo grupo de contactos para reponer el orden de los contadores en sus señalizaciones al terminar cada vuelta, habiendo la convencional conexión del dispositivo monedero para la puesta a cero de los contadores al ser introducida la primera moneda de una competición.

- 2.- Sistema, según la reivindicación 1, caracterizado porque el referido conmutador paso a paso puentea sus pares de contactos en progresión creciente, para lo cual estos pares de contactos están escalonadamente dispuestas, de suerte que desde una primera posición de puenteo de un solo par, hasta una última posición de puenteo de tantos pares como jugadores



- intervienen, el elemento puenteador ocupa posiciones intermedias con creciente número de pares de contactos puenteados, volviendo dicho elemento a su posición neutra al terminar cada vuelta con intervención de todos los jugadores, todo ello regulado en cada progresión por las monedas o fichas que cada jugador deposite en el referido dispositivo monedero.
5. 3.- Sistema, según las reivindicaciones 1 y 2, c a r a c - t e r r i z a d o porque cuando dicho conmutador paso a paso puentea más de un par de contactos, solo un par es utilizable precisamente el correspondiente al jugador de turno, y esta selección la lleva a cabo el conmutador de contactos, que consta de tantos pares de contactos como jugadores intervienen, y la maneta puenteadora del mismo, que tiene como posición inicial normal la correspondiente al puenteo del primer par de contactos, o sea la del primer jugador, va pasando a las siguientes conforme la bola perdida por un jugador acciona un contacto que excita un solenoide que provoca el impulso para tal traslación de la expresada maneta, estando conjugada esta posición con el par cuya utilización en el mencionado conmutador paso a paso conviene en el momento, y así, las incidencias del tablero de juego quedan delimitadas para ser acusadas en el contador correspondiente, y al terminar cada vuelta, vuelve la maneta a su posición normal de puenteo del primer par de contactos de dicho conmutador delimitador de actividades obligada a
10. -ello por la acción de un segundo grupo de contactos, quedando así repuestos los contadores para una nueva vuelta en la que se adicionan tantos a la señalización de la vuelta anterior dentro de cada contador previa una nueva aportación al dispositivo monedero por cada jugador.
15. 3.- Sistema, según las reivindicaciones precedentes, en
- 20.
- 25.
- 30.

325617

16 ABR.



vel cual, si solamente juega una persona, el referido segundo grupo de contactos inmoviliza la maneta del conmutador de contactos en su posición inicial, o sea la que puentea el primer par de contactos, con lo cual, sea cual sea el número de pares de contactos puenteados por el conmutador paso a paso, solamente se traduciran las incidencias del tablero de juego a un contador.

5. 4.- Sistema progresivo para señalización eléctrica en juegos recreativos de salón en que intervienen uno o varios jugadores, en relación con el número de activaciones en el dispositivo monedero.

Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de siete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos.

Madrid, a 16 de Abril de 1966

MAQUINAS RECREATIVAS, S.A.

p. a.

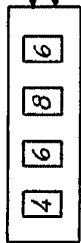
JAIME ISERN

p. p.

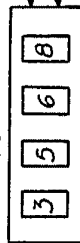
Firmado: LUIS REY PADILLA

325617

1J



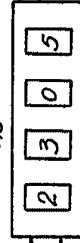
3J



2J



4J

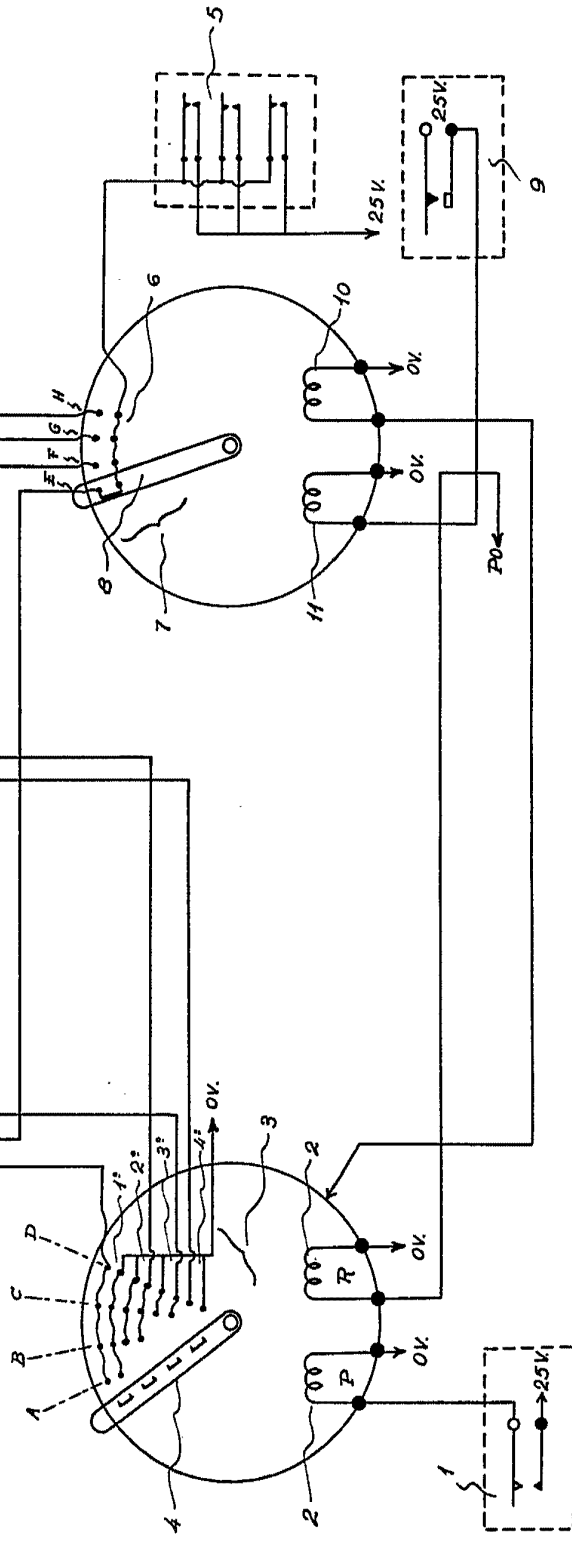


325617

16



325617



Madrid 16 Abril 1966

JAIME ISERN

INGENIERO DE P. FACILIA

Ferraz/Ersteblo

Máquinas Recreativas S.R.

325...7

