



19673

14 MAR

196 73

M O D E L O
D E
U T I L I D A D

a favor de Don RAMÓN XANDRI CORTÉS, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Calabria, 71, 3ª, 4ª, por "UN JUEGO DE SALÓN, DE FUNCIONAMIENTO ELECTROAUTOMÁTICO".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un nuevo juego de salón, actuado por electricidad y en el que su funcionamiento es totalmente automático, dado que, una vez establecida la corriente y dispuesta la esfera que hace las veces de balón sobre el campo de juego, aquélla es impulsada por las diversas figuras que representan los jugadores, hasta que llega a penetrar por azar en una de las dos porterías, en cuyo momento cesa su movimiento.

10. Este juego de salón está compuesto esencialmente



5. por un tablero plano, de forma rectangular, destinado a ser colocado en posición horizontal sobre una mesa o análogo, cerrado lateralmente por cuatro paredes verticales, en forma de caja, las cuales sobresalen ligeramente del tablero por su parte superior, y por la inferior ocultan los mecanismos.

10. Distribuidos en forma conveniente sobre el tablero van montados los mecanismos destinados a poner la pelota en movimiento, constituidos por un percutor accionado por un electroimán en la forma que se detallará más adelante, cuyo percutor es puesto en movimiento al provocar el paso del propio balón el desplazamiento de una palanca que cierra el circuito constituido por la fuente alimentadora y el electroimán, palanca que tiene uno de sus brazos situados en el vértice de la plataforma cónica correspondiente al jugador, de tal modo que 15. necesariamente el referido balón se sitúa en dicho vértice durante un brevísimo tiempo, el suficiente para accionar la palanca de cierre, la cual dará lugar, a través de los elementos indicados, a la salida del percutor y 20. consiguiente lanzamiento de la pelota.

25. Para la mejor comprensión del objeto de la presente invención, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego establecido de acuerdo con la invención, y que está constituido en el presente caso por un juego de balompié, aun cuando los mecanismos accionadores pueden montarse en tableros corres-

196 73

14 MAR



pondientes a otras modalidades de juegos.

5. En dicho dibujo, la figura 1 muestra el conjunto del aparato visto en perspectiva; la figura 2 es un detalle a mayor escala de uno de los elementos accionadores del balón; la figura 3 muestra en alzado seccionado el mecanismo percutor en posición de actuar sobre el balón; la figura 4 corresponde a la misma vista de la figura anterior, pero con el percutor en la fase anterior a la de lanzamiento de la pelota; y la figura 5 muestra el esquema eléctrico del mecanismo de cada uno de los elementos de juego.

10. El tablero -1- queda cerrado por las paredes verticales -2-. En el centro de los dos costados más estrechos quedan formadas las porterías -3-, en las que van montadas sendas figuras -4-, desplazables transversalmente, simulando los porteros

15. Las dimensiones del indicado tablero -1- serán proporcionales a las de un auténtico campo de juego reglamentario, ya sea éste de fútbol, hockey, polo, croquet o análogo. Para contribuir a la mayor sensación de realidad, podrá presentar dicho tablero -1- una coloración apropiada, así como las correspondientes líneas de reglamento.

20. Distribuidos en forma adecuada sobre el indicado tablero -1- van montados los mecanismos de accionamiento de la pelota, junto a cada uno de los cuales puede disponerse una figura -5- fija sobre el tablero -1-. El número de estos mecanismos y sus correspondientes figu-

25.

196 73

14



ras -5-, así como su colocación, variarán de acuerdo con la modalidad del juego que se represente.

El mecanismo de impulsión del balón está constituido como sigue: En el emplazamiento de lo que re-

5. presenta cada jugador va formada sobre el tablero -1- una depresión o concavidad -6-, en el centro de la cual figura un saliente -7-, provisto de un orificio -8-, de diámetro superior al de la pelota -9-. Este saliente -7- presenta un eje -10- que corresponde al centro de giro de una palanca acodada -11- (figuras 3, 4 y 5), cuyo brazo menor -12- queda situado frente al orificio -8- del saliente -7-, presentando una abertura similar -13- para paso de la cabeza -14- del percutor -15-, el cual se desplaza angularmente bajo la acción del campo del electroimán -16- o por su propio peso en la fase de circuito abierto.

10. El montaje del conjunto del aparato prevé la disposición de una toma de corriente -17-, a la que van unidos en paralelo cada uno de los mecanismos de disparo.

20. El brazo mayor de la palanca acodada -11- puede establecer contacto con los bornes -18-, los cuales están conectados a la bobina del electroimán -16- y a los terminales de alimentación -17-.

25. Dispuesto en la forma explicada, el funcionamiento de este juego es el siguiente: Establecida la oportuna conexión del electroimán -16- a la línea alimentadora -17-, este circuito permanece abierto mien-

196 73¹⁴



5. tras los bornes -18- no estén conectados entre sí. Debido a la conicidad de la placa -6-, la pelota viene obligada por gravedad a situarse en el vértice de aquélla, introduciéndose a través del orificio -8- y presionando por su propio peso al brazo -12- de la palanca -11-. Esta recibirá un desplazamiento angular en el sentido de ascenso de su brazo mayor, estableciendo contacto con los bornes -18- y cerrando, por consiguiente el circuito del electroimán -16-. En este instante

10. tiene lugar la creación del campo magnético del núcleo dando por resultado la atracción del brazo -15- del percutor, el cual sobresale a través de los orificios -13- del brazo -12- y -8- del saliente -7-, lanzando violentamente al balón -9-.

15. Una vez la pelota -9- se ha separado del brazo -12-, la palanca -11- retorna a la posición inicial, separándose de los bornes -18-. El circuito queda abierto separándose el percutor -15- del electroimán -16-. El elemento está, por tanto, nuevamente en posición de

20. uso para la próxima pelota que venga a situarse dentro de la concavidad -6-.

Las fases descritas vienen representadas claramente en las figuras 3 y 4, detallándose en la figura -5- el esquema eléctrico del conjunto.

25. En el curso de las trayectorias descritas por la pelota, ésta puede penetrar en alguna de las dos porterías, lo que indicará el tanto correspondiente. Al objeto de dar mayor interés al juego, pueden dispo-



nerse unas figuras -4- que simulen los respectivos porteros, los cuales podrán ser movidos a mano para dar una mayor realidad.

5. Como se desprende fácilmente de lo expuesto, el funcionamiento de este juego es totalmente automático y presenta el máximo interés y amenidad; su construcción es simple y no está expuesta a averías ni desarreglos.

10. Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas de los elementos percutores y tablero soporte, número de dispositivos, de acuerdo con la modalidad de juego y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

- . -

N O T A

15. Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

20. 1. Un juego de salón, de funcionamiento electro-automático, que consiste esencialmente en un tablero en el que van formadas unas concavidades o depresiones, en el centro de cada una de las cuales se ha dispuesto un saliente provisto de un orificio de diámetro superior al de una esfera que hará las veces de pelota, figurando una palanca acodada interior, basculante dentro del



mencionado saliente, la cual es accionada por el peso de la propia pelota, cerrando un circuito constituido por un electroimán y la fuente alimentadora, frente a cuyo electroimán va montado un brazo percutor que puede sobresalir en la fase del cierre del circuito, a través de las aberturas que presentan la palanca de contacto y el saliente de la plataforma cónica.

5.

2. Un juego de salón, de funcionamiento electro-automático, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que el percutor queda situado frente al núcleo del electroimán, de tal modo que al cerrarse el circuito a través de la palanca basculante accionada por el peso de la pelota, es atraído el referido percutor, impulsando al balón que se hallaba situado descansando sobre el brazo menor de la palanca de contacto.

10.

15.

3. Un juego de salón, de funcionamiento electro-automático, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracteriza por el hecho de que los mecanismos impulsores de la bola que simula el balón quedan montados en el tablero en número y posición correspondientes a los que presentan los equipos de jugadores del correspondiente juego.

20.

4. Un juego de salón, de funcionamiento electro-automático.

25.

Todo ello según queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva, que consta de ocho

- 8

1967



hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, a 14 de marzo de 1949.

Ramón XANDRI CORTÉS

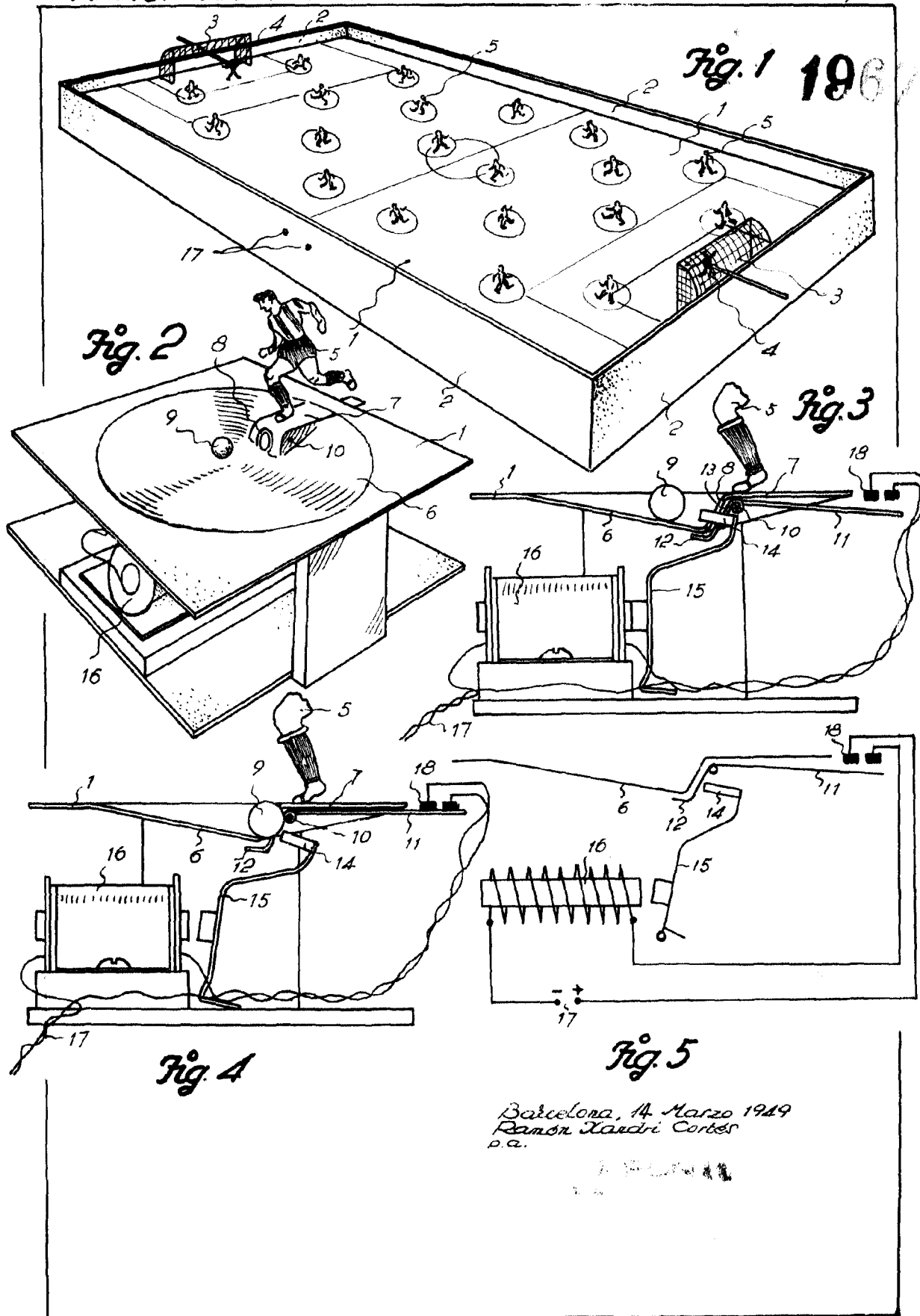
p.a.

H. MONTI

R.R.

[Handwritten signature]

19673



Barcelona, 14 Marzo 1949
Ramón Xandri Cortés
p.a.