



238 13

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

para "UN JUEGO DE SALÓN DE ACCIONAMIENTO ELÉCTRICO", a favor de Don José Cortés Codina, domiciliado en Barcelona, calle del Rosal, 68, 2ª, 2ª.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de salón, de accionamiento eléctrico, constituido por un maletín portátil.

5. El modelo se caracteriza por estar constituido por un maletín que, al ser abierto por completo, establece el circuito general en todo el campo, para alimentar a una pluralidad de electro-ímanes, que presentan la particularidad característica de tener el núcleo móvil, desplazable axialmente, con cuyo núcleo y suplemento adecuado al mismo, impulsan a la
10. pelota que caiga en el hueco que al efecto lleva el plano del campo, pudiendo aplicarse el sistema a juegos de fútbol, hockey, polo u otros.

15. El electro-íman entra en acción cuando se cierra el circuito, mediante una palanca basculante, cuyo frente es un hueco o agujero menor que el diámetro de la bola y cuya cola

238 13



30

lleva el contacto.

5.

Se consigue con este modelo, una seguridad para la persona que juega, especialmente si son niños, toda vez que los juegos similares actualmente en el mercado, presentan visiblemente placas metálicas de contacto, ya sea para el cierre de circuito, mediante bola metálica o conductora, o para que el peso de esta bola, actuando sobre la placa metálica, logre el referido cierre; en todos estos casos es siempre posible el peligro de introducir un dedo en el contacto, que al cerrar el circuito, recibirá la corriente, por estar conectado el campo a la línea de luz eléctrica.

10.

Con el modelo no existen visibles partes metálicas, sino que la palanca que cierra el circuito, con su plano frontal perforado, es de material aislante, llevando la cola, situada debajo de la superficie del campo, un botón de contacto con borne, que es el que cierra el circuito.

15.

El electro-imán se une por piezas aislantes, de una manera original y sencilla, quedando asegurada la dirección de su eje para que el núcleo impulse a la bola en el centro del casquete que asoma por el taladro circular de la palanca.

20.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la que se ha representado un caso de realización, que se cita solamente a título de ejemplo.

25.

En el dibujo:

la figura 1ª representa, en sección convencional, uno de los hoyos del campo, con su ventana de accionamiento para cierre de circuito y electro-imán lanzador de la pelota.

30.

la figura 2ª muestra la zona de los fondos de cada parte de la maleta, en posición de abiertos, cerrando el cir-



238 13

cuito general, y

las figuras 3ª y 4ª indican la maleta cerrada y abierta, con un juego de fútbol dispuesto en su interior.

5. Consiste el modelo en un campo de juego, sea de fútbol, hockey, polo u otros, materializado por una placa general -1-, dotada de hoyos -2-, con agujeros -3-, respaldado por una ventana circular -4-, perteneciente a una palanca -5- oculta bajo el tablero.

10. En cada hoyo existe un electro-imán -6-, cuyo núcleo -7- se halla retirado por la acción de la gravedad, quedando fuera del arrollamiento de la bobina. La bobina se halla comprendida entre dos apoyos -8- y -9-, que dejan paso al núcleo y van unidos al reverso de la placa -1-.

15. En la placa -1- y en la cola de la palanca -5-, van los contactos -10-, que se juntan al bascular la palanca -5-, por la acción pasante de la bola -11-.

20. El campo -1- va enmarcado en un maletín -12-, constituido por dos partes iguales, articuladas con las bisagras -13-. En cada parte van las figuras de los jugadores -14-, de material flexible, y colocadas encima de la posición del hoyo -2- respectivo.

25. En la parte de fondo de cada lateral de la maleta, o en lugares convenientes, van los contactos -15- y -16- elásticos, que llegan a tope cuando se abre la maleta, cerrando así el circuito general (Fig. 2ª).

Al cerrar los lados de la maleta, quedan los jugadores en posición alterna e invertida, salvándose el vano resultante en la maleta por una persiana corredera relacionada con el juego de bisagras, o por otro medio similar.

30. El núcleo -7- del electro-imán, lleva un tope poste-



rior constituido por un anillo de goma o similar -17-, mientras que por la parte anterior tiene el empujador -18- de cualquier material, por ejemplo, resina artificial, madera u otro, que remata en la cabeza -19-, que hace de tope en la retirada.

5.

El funcionamiento es como sigue:

Suponiendo la maleta abierta y enchufados sus bornes en la línea, sucederá que, mientras no caiga la pelota en un hoyo, no será cerrado el circuito del electro-imán respectivo, pero si dicha pelota cae en el referido hoyo, ante la figura del jugador flexible, sucederá que la pendiente del hoyo lleva a la bola a encajar en el agujero -4- de la palanca -5-, haciendo oscilar a ésta y juntándose los contactos -10-, con lo que se cierra el circuito del electro-imán, se atrae rápidamente al núcleo -7-, que avanza perfectamente dirigido, y golpea en seco contra la pelota, por medio de su cabeza -19-, saliendo la pelota a velocidad, hasta llegar a otro hoyo, y así sucesivamente. Al salir la pelota del hoyo citado, vuelve la palanca -5-, a su posición inicial, debido a la acción de la gravedad, o a un resorte, abriéndose el circuito del electro-imán y cesando la atracción del núcleo; ésta se desliza fuera de la bobina, retirando en consecuencia la cabeza -19-, para volver en otra ocasión a repetir el golpe.

10.

15.

20.

Vemos, pues, que en este juego no existe sobre el campo ningún elemento metálico, ni contactos, ni la pelota, siendo logrado los cierres de circuito debajo de la placa del campo, sin posibilidad de llegar a los contactos con el dedo, ni con instrumento alguno, siendo ésto una novedad y una gran seguridad para los niños, que han de jugar con estos juguetes eléctricos.

25.

30.



238 13

5. El modelo, dentro de su esencialidad, podrá ser llevado a la práctica en otras variaciones que las indicadas a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier forma y tamaño, empleando para su fabricación los materiales más adecuados: por quedar todo ésto comprendido dentro del espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

10. Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

15. 1ª.- Un juego de salón de accionamiento eléctrico, que comprende, en un maletín cualquiera, constituido por dos partes articuladas en bisagra, que al abrir el maletín cierran el circuito eléctrico general unos electro-ímanes, cuya característica esencial consiste en que tienen su núcleo móvil desplazable axialmente, cuyo núcleo lleva en su parte anterior un elemento tope para el lanzamiento, por impulsión de una pelota de cualquier material, que sirve como elemento del juego, siendo esta impulsión por acción del núcleo del electro-íman contra la pelota la parte esencial del modelo, en juegos de fútbol, hockey, polo u otros.

20. 2ª.- Un juego de salón de accionamiento eléctrico, según la anterior reivindicación, en el que el núcleo móvil se halla retirado fuera de la zona de la bobina, por efecto de la pesantez del mismo, llevando el núcleo en su parte an-

25.



238 13

terior un apéndice que puede ser no metálico, rematado con cabeza de golpeo que, al propio tiempo, es tope en la retirada del núcleo.

5.

3ª.- Un juego de salón, según las reivindicaciones anteriores, en el que, el electro-imán va sostenido por dos placas aislantes contra el reverso del plano del campo, quedando la placa anterior a cierta distancia del agujero del hoyo, al cual va aplicado el electroimán y su mecanismo.

10.

4ª.- Un juego de salón, según las precedentes reivindicaciones, en el que, cada agujero de hoyo es de plano inclinado y se halla respaldado por una placa aislante con taladro circular central, cuya placa se prolonga por debajo del plano del campo, formando un todo basculante que termina en un contacto.

15.

5ª.- Un juego de salón, según las reivindicaciones anteriores, en el que, el núcleo del electro-imán, es un cuerpo cilíndrico de hierro, prolongado hacia adelante por un vástago rematado en una cabeza tope y por detrás provisto de una arandela blanda para tope de avance.

20.

6ª.- Un juego de salón, según las citadas reivindicaciones, caracterizado por el hecho de que los jugadores en forma corporea y flexible, se hallan fijos sobre el saliente de cada hoyo y el conjunto del juego es plegable por la mitad del campo, según la articulación de la maleta, quedando los jugadores en posiciones invertidas y alternadas unos respecto de los otros.

25.

7ª.- Un juego de salón de accionamiento eléctrico.

30.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de seis hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos

Madrid, a 30 de junio de 1950.

p.a.

Jaime Isern Miralle

P. P.

238 13



30

Fig. 1

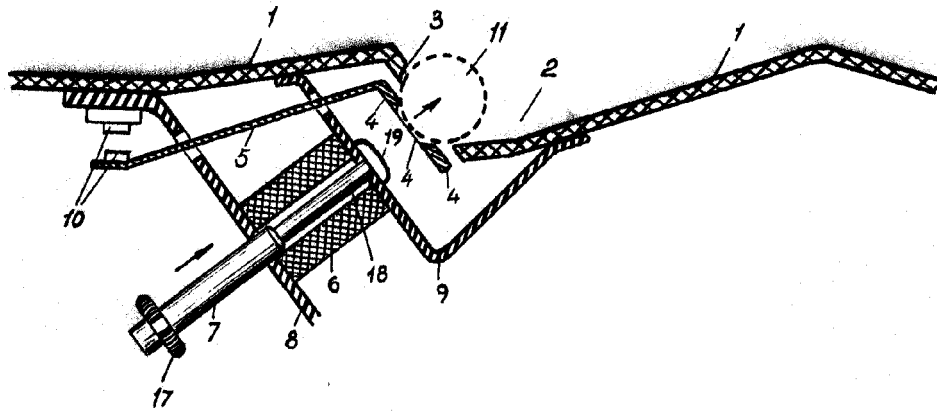


Fig. 2

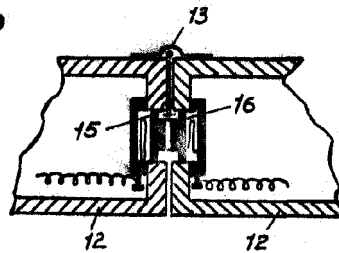


Fig. 3

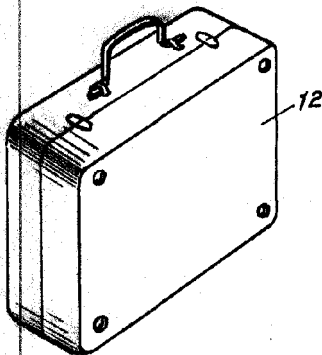
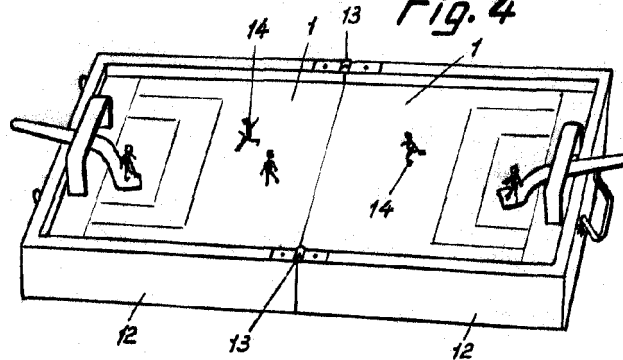


Fig. 4



Madrid, 30 Junio 1950

p.p. Jaime Ibern