

33149



Memoria Descriptiva

para

un Modelo de Utilidad
por veinte años en España

a favor de

Don Bonifacio Azcona Cruz,
de nacionalidad española-

residente en

Bilbao, Belosticalle nº 16-3º..

por:

" JUEGO DE SOBRESISA "

28 OCT



El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de sobremesa, compuesto de varias mesas o cajas, en el interior de cada una de las cuales, una bola, lanzada por un impulsor, efectúa, rebotando contra las paredes, un recorrido mayor o menor, tropezando sucesivamente con obstáculos que representan futbolistas, banderas o cualquier otro objeto, y cada uno de los cuales, al moverse por tal choque, da lugar a un cierre de circuito y con ello, mediante un relé, a que por el efecto de un electroimán gire una rueda, que arrastra un disco numerado que, a cada impulso, va presentando, proyectado en una pantalla, un número mayor, que es el de tantos que gana el jugador. Es decir, que cuantos más obstáculos mueva la bola, mayor será el número de impulsos y el de avances del disco numerado y mayor por tanto el número que, después de determinadas jugadas, aparece en el pantalla.

El juego, como se ha indicado, está constituido por varias disposiciones análogas a la indicada; es decir, por ejemplo, por doce tableros o mesas, de los que cada jugador maneja uno y, en las jugadas sucesivas, cada uno de ellos va teniendo el número de tantos alcanzado, proyectado en la correspondiente pantalla. De este modo se aprovecha la novedad y utilidad del modelo que se reivindica, que precisamente estriba en que de un modo automático se va registrando, a la vista, el número de tantos logrados, en vez de como en otros juegos mucho menos perfeccionados, tener que ir sumando los

3 3 1 4 9

2 8 0



puntos que se van alcanzando al caer la bola en uno u otros cajetines.

5 Esencialmente cada una de las partes del juego, cuyo modelo se reivindica está constituido por una mesa o caja, en la que van dispuestos los referidos obstáculos, cada uno de los cuales está formado por una varilla aislada del fondo y rodeada de una espiral de acero, sujeta por una cazoleta cromada, que sirve de pedestal al muñeco u objeto que sirve de obstáculo. En los laterales de tal caja, van dispuestos muelles y ballestas destinadas a proporcionar rebotes a la bola
10 metálica en su recorrido, así como tubos fluorescentes que iluminan el campo de juego; mientras que en el fondo de la mesa, está dispuesta una chapa de latón, entre la cual y los obstáculos cierra el circuito la bola, al tropezar en cada uno
15 de ellos. En un costado de la caja va practicada una canal, por la cual sale proyectada la bola, existiendo un portillo o gatillo de retenida que impide que la bola pueda retroceder, cuya canal hace salir la bola a la parte más alta del tablero, que tiene un declive apropiado y al final de él lleva practicado el orificio de final de juego, por el cual cae la bola.
20

25 Los indicados obstáculos llevan conexiones con el dispositivo de puesta en juego, que es accionada a la vez que la puesta a cero y que se compone de un electroimán, de la palanca de empuje de la bola, para dicha puesta en juego, de un resorte que se retira de la bola para que ésta salga fuera y del indicador de impulso de la misma.

 La parte que da lugar a la presentación de los números está constituida por un electroimán, que proporciona los avan-

33149

28



ces de una rueda dentada, en cuyo eje va montado un disco transparente y numerado, el cual se puede poner en cero mediante un pulsador, que al mismo tiempo actúa sobre el correspondiente electroimán y sobre el dispositivo de puesta en juego, yendo dispuesto un enchufe que permite a la vez accionar todos esos dispositivos.

El indicado electroimán, que mediante disposición de palanca y gatillo, con muelle de retroceso, actúa en el disco, recibe los impulsos de un relé, que a su vez es receptor de los contactos entre la bola metálica y los diversos obstáculos.

La parte destinada a la proyección de los números del disco transparente, está constituida por una lámpara de proyección y de un sistema óptico, compuesto de condensador y objetivo, colocado sobre adecuado soporte y que puede enfocarse por dispositivo de tornillo.

Se comprende que dentro de las reivindicaciones que se establecen pueden construirse juegos de las formas y tamaños que se desee, representando campos de futbol, carreras de caballos, regatas, etc. etc., es decir, siendo los obstáculos futbolistas, caballos, barcos, o cualquiera otros muñecos u objetos, colocados en las distintas formas que se estimen pertinentes y que en todo caso, en la construcción del juego pueden utilizarse los materiales que se estimen más pertinentes; pero como tales variaciones, así como las que puedan hacerse en detalles de presentación u organización, no afectan a la esencialidad reivindicada, los juegos que se construyan con cualquiera de esas modificaciones no serán sino variantes, igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

3 3 1 4 9

28



En esta idea, las adjuntas figuras corresponden únicamente a una forma de ejecución, sin carácter alguno limitativo, que se presenta a título de ejemplo de realización, para concretar cuanto se dice en esta memoria descriptiva.

5 La fig. 1 presenta una sección transversal de la mesa y la vista de algunos de los elementos colocados en ella, A la derecha de esta figura, se detallan elementos de la puesta en juego.

10 La fig. 2 corresponde a la proyección en planta de la mesa, vista por su parte superior.

La fig. 3 se refiere al corte de perfil de dicha mesa.

La fig. 4, en perspectiva esquemática, indica una posible forma de la cubierta del chásis y escudo del equipo que se represente en el juego.

15 La fig. 5 detalla, en vista de conjunto, los mecanismos de accionamiento que van colocados encima de la mesa.

La fig. 6 muestra la vista de conjunto de un juego de sobremesa, establecido de acuerdo con el modelo que se reivindica.

20 Con referencia a dichas figuras y a las letras y números que sobre ellas designan las distintas partes del juguete representado, su descripción es como sigue:

25 En la mesa o caja K del juego, van dispuestos los obstáculos O1 a la circulación de la bola de acero M, cada uno de los cuales está constituido por una varilla aislada del fondo y rodeada de una espiral de acero, sujeta por una cazoleta cromada, que sirve de pedestal al objeto que constituye el obstáculo: futbolistas, en el caso de las figuras, pero

83149

28



que igual pueden ser banderines, copas o cualquier otra cosa que se considere adecuada.

5 En los laterales de la caja K (fig. 6), van dispuestas las espirales O2 de alambre y las ballestas O3, destinadas unas y otras a rebotar a la bola hacia el campo de futbol. También en la caja van dispuestos los tubos fluorescentes L2, para la iluminación del campo de juego.

10 En el fondo de la mesa va dispuesta la chapa O de latón, que establece los contactos entre la bola M (metálica como se ha dicho) y los obstáculos O1 y que además lleva marcado un campo de futbol, en la forma de ejecución a que nos referimos. La bola lanzada por el impulsor N, sale a este campo por la canal L, impidiendo el portillo T1 que una vez que haya salido pueda retroceder a dicha canal, y al llegar la bola a la parte superior del campo O (fig. 3), por el declive de éste, cae tropezando con más o menos obstáculos, según la fuerza con que se la impulsó y los rebotes que experimenta, yendo a parar al orificio M1 destinado a la caída de la bola y terminación del juego.

20 Los obstáculos O1 llevan las conexiones M2 (fig. 3) con el dispositivo de puesta en juego, que es accionado a la vez que la puesta a cero del disco, como luego se indica, el cual se compone: del electroimán R1, de la palanca R2 de empuje de la bola, para dicha puesta en juego; del resorte R4, que se retira de la bola de modo que ésta salga para fuera y del indicador R3 para el impulso de la bola.

25 La máquina numeradora, que va cubierta por la caja P, que en su frente lleva la pantalla R de cristal esmerilado,

3 3 1 4 9



5 donde se reflejan los números y encima el escudo Q del equipo y el nombre S del mismo, contiene (fig. 5) sobre el chasis C3, los siguientes elementos: el electroimán A, que proporciona los avances de la rueda dentada G, en cuyo eje va montado el disco D transparente y numerado, el cual se puede poner en
10 cero mediante el pulsador H, que al mismo tiempo actúa sobre el electroimán R1 antes mencionado, siendo Z el electroimán de puesta en cero, I la base de enchufe que permite accionar a la vez a la puesta en cero de todos los aparatos e Y el trinquete que realiza tal puesta en cero.

El accionamiento de la rueda G tiene lugar por el gatillo U, de la palanca V, siendo W el muelle que hace retroceder el disco.

15 El electroimán A, de núcleo X de accionamiento, recibe los impulsos del relé E, que a su vez es receptor de los contactos entre la bola M y los obstáculos O1, que recibe por las conexiones F y conector.J.

20 La entrada de corriente tiene lugar por el enchufe A1, mientras que el núcleo X de accionamiento puede regularse por los tornillos B2.

25 La parte destinada a la proyección de los números del disco D, está constituido, por la lámpara B (fig. 5) de proyección y el sistema óptico C, compuesto de condensador y objetivo, colocados sobre el soporte C2, y que puede enfocarse mediante la hélice C1 destinada al avance de las lentes.

En T se indica (fig. 5) el transformador de alimentación, para la lámpara de proyección y corriente de los electroimanes.

3 3 1 4 9

2 8 0



5 El funcionamiento del juego descrito es el siguiente:
al salir la bola M de acero, impulsada por el tirador N, debi-
do a la inclinación del tablero del fondo, tiende a bajar y
en su recorrido va haciendo contacto con los distintos obstá-
culos O1 que encuentra en su camino. Cada vez que la bola M
hace contacto con uno de dichos obstáculos, gira el disco
transparente D numerado, por la transmisión de impulso que ha
tenido lugar por las conexiones M2, conector J y relé E al
electroimán A, que hace avanzar a la rueda G como se ha dicho,
10 cuyos números son proyectados por el sistema de lentes C y
lámpara de iluminación B, sobre la pantalla R de cristal esme-
rilado.

15 El pulsador H sirve para hacer girar al disco numera-
do D, en sentido contrario al indicado, y ponerlo en la posi-
ción de cero y a la vez empuja a la bola que ha quedado dete-
nida al descender por el orificio M1 de final de juego, dis-
puesto en el tablero de fondo O, hacia el tirador N, con lo
cual queda nuevamente en disposición de juego.

20 La numeración que va apareciendo en la pantalla R de-
pende de que la bola toque más o menos obstáculos y los cre-
cimientos sucesivos de ese número que se presenta en la panta-
lla, podrán ser en cada juguete los que parezcan oportunos al
establecerle; por ejemplo, de veinte en veinte, hasta novecien-
tos o más si se desea.

25 Como se ha indicado, el juego puede estar constituido
por un solo tablero, que sucesivamente utilizan los distintos
jugadores o por varios, doce por ejemplo, dispuestos circular-
mente, uno para cada jugador y ganará, como es natural el que



3 3 1 4 9

alcance máxima puntuación en el número de jugadas sucesivas
que se convenga. En el caso de utilizar varios jugadores un
solo juego, habrá que ir llevando nota de las puntuaciones
que cada jugador alcanza en su jugada, para totalizar cuando
se hayan realizado las convenidas.

5

==:::==:::==:::==

33149

28 OCT



N O T A

El presente modelo de utilidad comprende las siguientes reivindicaciones:

5 1.- Juego de sobremesa caracterizado porque está constituido por varias mesas o cajas, en cada una de las cuales una bola, lanzada por el correspondiente impulsor, efectúa, rebotando contra las paredes, un recorrido en el que sucesivamente tropieza con obstáculos, que representan diversas figuras u objetos, y cada uno de los cuales, al moverse por tal choque, da lugar a un cierre del circuito y con ello, mediante
10 un relé, a que por efecto de un electroimán, gire una rueda que arrastra un disco numerado que a cada impulso, va presentando proyectado en una pantalla un número mayor, que representa los tantos que gana el jugador.

15 2.- Juego de sobremesa según la reivindicación 1, caracterizado porque cada uno de los referidos obstáculos, está formado por una varilla, aislada del fondo y rodeada de una espiral de acero, sujeta por una cazoleta cromada, que sirve de pedestal al correspondiente objeto o muñeco.

20 3.- Juego de sobremesa según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque en los laterales de cada caja van dispuestos muelles y ballestas, destinados a proporcionar rebotes a la bola metálica en su recorrido, así como tubos fluorescentes que iluminan el campo de juego; mientras que en el fondo de la mesa va dispuesta una chapa de latón, entre la cual y los
25 obstáculos cierra el circuito la bola, al tropezar en cada uno de ellos.

3 3 1 4 9

280



5 4.- Juego de sobremesa según las reivindicaciones 1-3, caracterizado porque en un costado de la caja, va dispuesta una canal, por la cual sale proyectada la bola mediante el correspondiente impulsor a la parte superior del tablero, que tiene su fondo en declive y lleva en la parte inferior del mismo un orificio de final de juego, por el cual cae la bola; mientras que en la referida canal va dispuesto un portillo o pestillo de retenida, que impide el retroceso de la bola.

10 5.- Juego de sobremesa según las reivindicaciones 1-4, caracterizada porque los obstáculos llevan conexiones con el dispositivo de puesta en juego, que es accionado a la vez que el destinado a poner en cero el disco portador de los números, y que se compone de un electroimán, la palanca de empuje de la bola, para dicha puesta en juego, un resorte que se
15 retira para que la misma salga fuera y el indicador de impulso.

20 6.- Juego de sobremesa según las reivindicaciones 1-5, caracterizado porque la parte que da lugar a la presentación de los números, está constituida por un electroimán, que proporciona los avances de una rueda dentada, en cuyo eje van montados el disco transparente y numerado, el cual se pone en
25 cero mediante un pulsador, que actúa simultáneamente en los electroimanes de los dispositivos de puesta en juego y puesta en cero, que simultáneamente se hacen funcionar mediante un enchufe.

7.- Juego de sobremesa según las reivindicaciones 1-6, caracterizado porque el electroimán que acciona el disco transparente, actúa en la rueda dentada mediante disposición de palanca y gatillo, con muelle de retroceso, y recibe los impul-

3 3 1 4 9



5 sos de un relé, que a su vez es receptor de los contactos entre la bola metálica y los diversos obstáculos.

8.- Juego de sobremesa según las reivindicaciones 1-7, caracterizado porque para la proyección de los números del disco transparente, va dispuesta una lámpara de iluminación, alimentada por un transformador de la corriente, y un sistema óptico, compuesto de condensador y objetivo, y con dispositivo que permite su enfoque.

9.- Juego de sobremesa.

10 Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra con los dibujos que a la misma se acompañan.

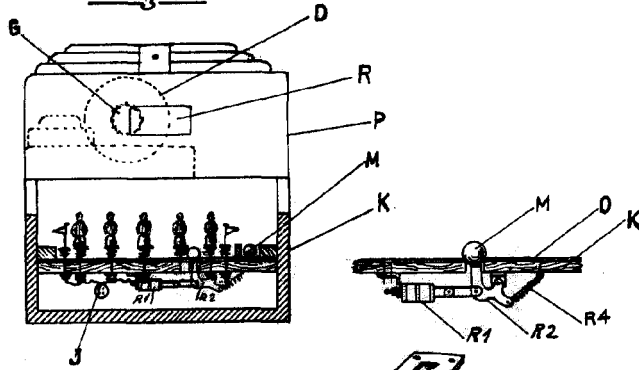
Consta esta memoria de once hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 28 de Octubre de 1952.

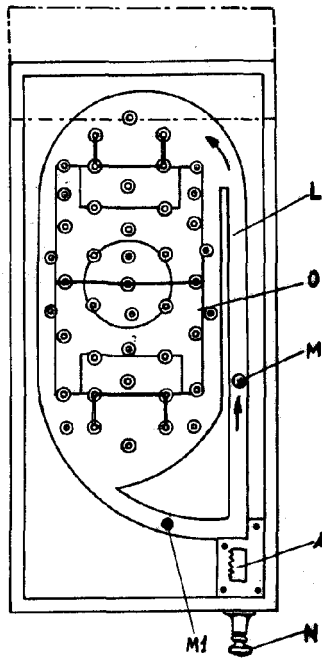
WILLERMO ROEB

PA

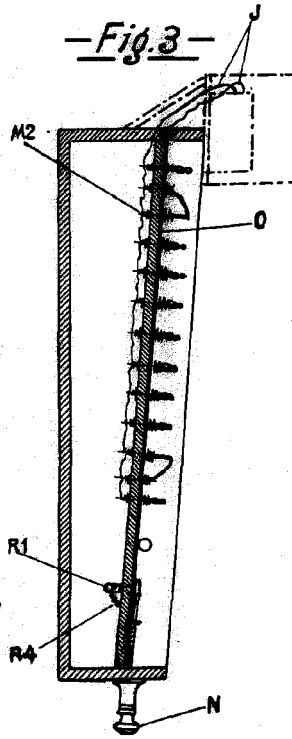
—Fig.1—



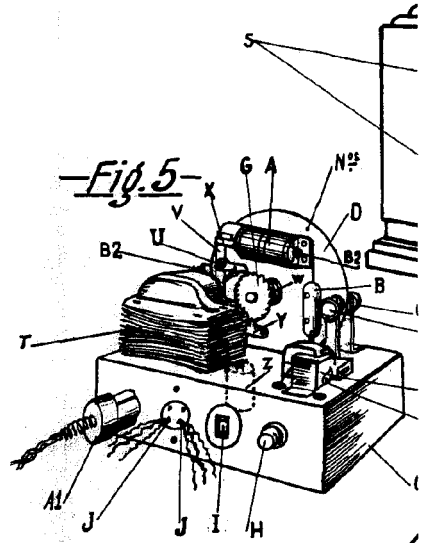
—Fig.2—



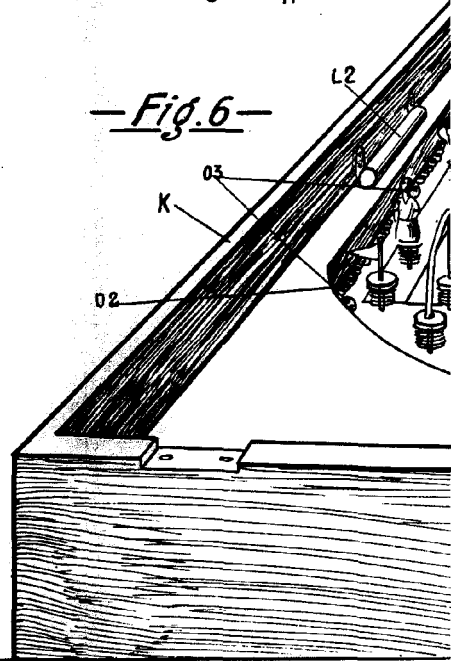
—Fig.3—



—Fig.5—



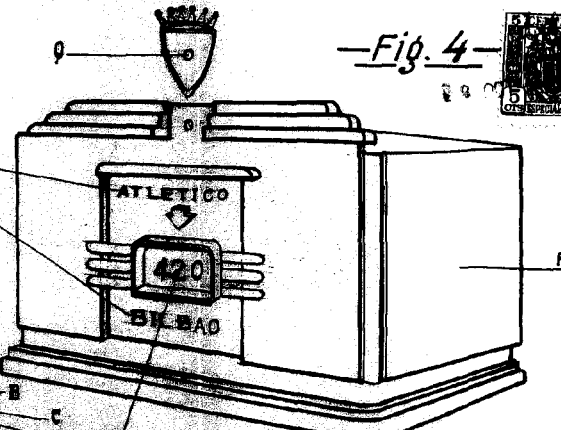
—Fig.6—



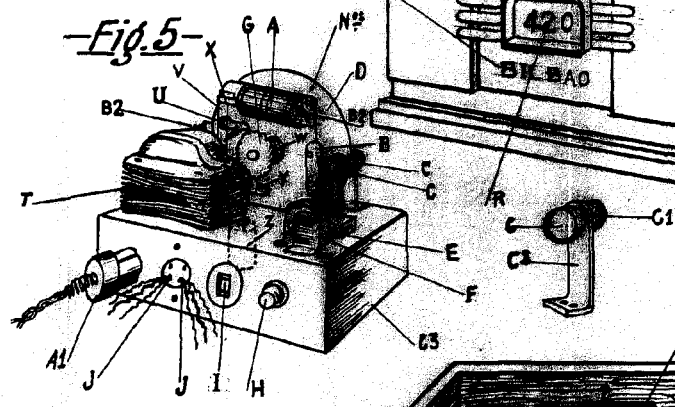
33149

HOJA ÚNICA

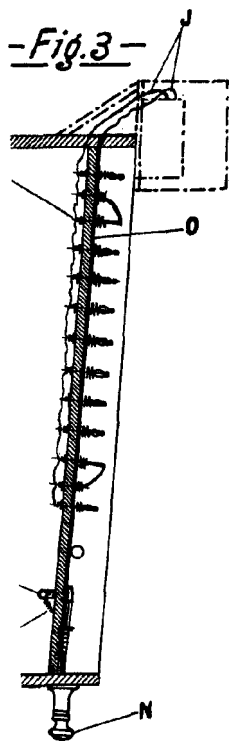
-Fig. 4-



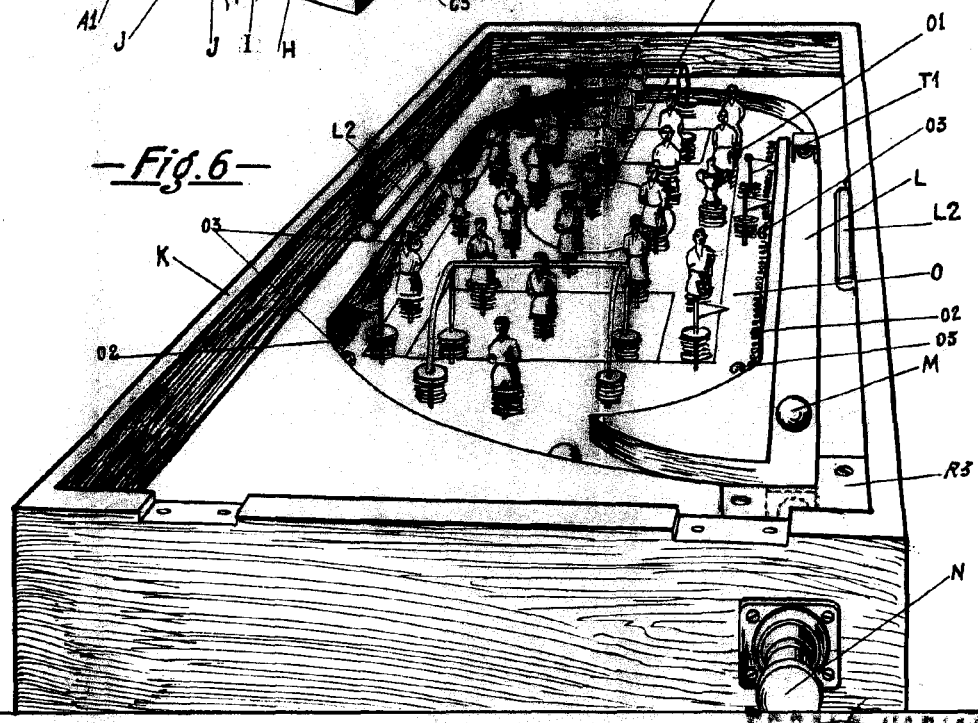
-Fig. 5-



-Fig. 3-



-Fig. 6-



COPIA VARIABLE