

33784

33784.



MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD? cuyo registro se solicita por veinte años, a favor de D. José ARIJA DE LOS RIOS, de nacionalidad española, residente en MADRID, Garcia de Paredes, 26, por: "JUEGO DE SALON DE ACCIONAMIENTO ELECTROMECHANICO IMITANDO LAS INCIDENCIAS Y MOVIMIENTOS DE UN COMBATE DE BOXEO".

-o-o-o-o-o-

Es conocida la afición de la juventud a utilizar juegos mecanicos en los que mediante ciertas reglas y condiciones, se imitan los encuentros de distintos deportes, tales como hokey, futbol, baloncesto y otros.

5.-

En estos juegos, como es lógico, los movimientos de las figuras, son muy limitados y se tiene que recurrir a aceptar las limitaciones impuestas, en lo que a apariencia de juego real se refiere.



83184

10.- Cuando se trata de deportes en que las partes contendientes son dos individuos, como por ejemplo en el boxeo, en el cual el fundamento radica en la movilidad, las dificultades de resolverlo son mucho mayores.

15.- Con objeto de conseguir un juego que tuviera todas las experiencias del combate real, realizándose entre estos dos muñecos cuyos movimientos y mandos pudieran controlar cada jugador y cuyos resultados pudieran apreciarse, detalle este ultimo de mayor dificultad si cabe, ideamos el modelo cuyo registro solicitamos y que vamos a describir a continuación.

20.- Con objeto de facilitar la descripción, nos referiremos a los dibujos adjuntos en los cuales hemos representado una realización industrial del modelo, mostrando en la hoja primera, figura 1, una sección del mecanismo en conjunto; la figura 2, es una planta del mismo mecanismo, y en la 25.- hoja segunda, hemos representado en la figura 3, una vista frontal del juego en su conjunto, siendo la figura 4 una planta del mismo.

30.- El juego consiste en una mesa o caja (1) sobre la que va montado un pequeño ring (2) en cuyo interior centrado y frente a frente, hay dos pequeños muñecos (3) que simulan a los boxeadores y que están dotados mediante un mecanismo consistente en dos varillas (4) provistas de empuñaduras (5) que van montadas paralelas de manera que pueden girar un cierto ángulo, giro que transmiten a los muñecos 35.- pudiendo desplazarse a derecha y a izquierda.

Al girar las varillas de empuñadura una u otra indistintamente el movimiento se transmite al bazo de los muñecos de manera que sube o baja y si se empuja hacia el interior



40.- el pequeño cable (6) que provisto de funda y tensor, va unido al antebrazo de la figura, distiende el brazo de manera que el muñeco lanza el golpe.

45.- Un pedal (7) con su correspondiente tirante (8) acciona la palanca (9) que eleva la plancha que sirve de base al muñeco, permitiendo que éste se incline hacia adelante.

50.- Una silueta de chapa (10) que simula el arbitro, se encuentra en estado de reposo entre los dos muñecos, impidiendo que puedan tocarse, esta figura va unida a una varilla de manera que al actuar sobre el dispositivo de abertura mediante una moneda permite retirarse de entre los dos jugadores, quedado lateralmente a ellos sostenida por un trinquete que impide que un muelle antagonista, la vuelva a su posición de reposo.

55.- El control del juego se consigue mediante un dispositivo electrico que consiste en que el frente de cada muñeco, esté aislado electricamente del resto de la figura presentando dos zonas aisladas, una la correspondiente a torax y cabeza y otra a cintura y vientre; en estas dos zonas al comprimirse por efecto de un golpe o empujón de un muñeco sobre otro, se cierra un contacto que acciona sobre un pequeño motor, cada jugador tiene un motor y un dispositivo de control consistente en una rueda unida a dicho motor mediante un engranaje de muy elevada reducción.

60.- Cada una de las figuras tiene el contacto superior unido a su propio motor y el inferior al del contrario, de manera que al recibir un golpe o empujon en la zona superior la rueda gira un angulo cuyo valor señalado por un color o por dos puntos u otro convenio cualquiera, sirve para

33784



dar ganador a uno de los jugadores.

70.- Cuando el golpe es recibido por debajo de la cintura, lo que en boxeo constituye un golpe antireglementario, la puntuación es registrada a favor del jugador que recibe el golpe.

75.- Cuando la rueda accionada por el pequeño motor, ya indicado hace un giro completo, una muesca pequeña, situada sobre su yante, dispara el trinquete de retención de las figuras del arbitro y éste queda nuevamente colocada entre los muñecos, no pudiendo retirarse mientras no se deposite una nueva moneda.

80.- Las figuras móviles del juego, disponen por lo tanto de cuatro movimientos, uno de desplazamiento, a derecha o izquierda describiendo un arco, otro de elevación de uno u otro brazo, otro de extensión de los mismos, y por ultimo otro de inclinación del conjunto hacia adelante.

85.- Las figuras representan dos pugiles con los brazos plegados ligeramente sobre el cuerpo y las piernas separadas, llevando las manos cubiertas por unas masas de goma, simulando la forma de los guantes de boxeo.

90.- El material constructivo, puede ser indiferentemente para las figuras, madera, fundición metálica estampados, materia plástica o cualquier otra similar.

95.- Descrito y representado el modelo cuyo registro se solicita, debemos hacer constar que puede presentar pequeñas variaciones de detalle que no afectan a su esencia fundamental.



REIVINDICACIONES

=====

100.- 1a).- "JUEGO DE SALON DE ACCIONAMIENTO ELECTROMECHANICO IMITANDO LAS INCIDENCIAS Y MOVIMIENTOS DE UN COMBATE DE BOXEO", que se caracteriza porque está constituido por una mesa donde hay situado un pequeño ring al que aquella le sirve de base, en cuyo interior se encuentran dos pequeñas figuras o muñecos que imitan la postura de dos boxeadores y que están provistos de cuatro movimientos, uno de desplazamiento lateral en uno u otro sentido describiendo un arco, otro de inclinación hacia adelante, otro de elevación de uno u otro brazo indistintamente y por último otro de extensión de los brazos, realizandose los mandos mediante dos palancas que pueden moverse lateralmente, girar sobre su eje e introducirse mas o menos en la caja que le sirve de base, y de un pequeño pedal que sirve para el accionamiento del movimiento de inclinación de la figura adelante.

115.- 2a).- El mismo juego de la reivindicación anterior, que se caracteriza, porque dentro del espacio del pequeño ring y en sentido del eje de simetría del mismo en relación con las figuras, hay una ranura por la que se desliza una silueta humana que simula el arbitro, recortada en chapa y que en estado de reposo, permanece entre los dos muñecos, retirandose a la posición de juego mediante una palanca que solo puede accionarse depositando una moneda en el mecanismo correspondiente.

125.- 3a).- El mismo juego de las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque el control de juego se realiza mediante unos dispositivos de contadores electricos accionados por los contactos que cierran los muñecos cuando llegan a tocarse.

33784



42).- "JUEGO DE SALON DE ACCIONAMIENTO ELECTROMECA-
CO IMITANDO LAS INDICENCIAS Y MOVIMIENTOS DE UN COMBATE DE
BOXEO".

La presente memoriadescriptiva constade seis hojas
130.- foliadas y escritas a mquina por una sola de sus caras com-
poniendo un tital de lineas ciento treinta y una.

Madrid, 5 diciembre 1.952..

ANTONIO ESCRIBA

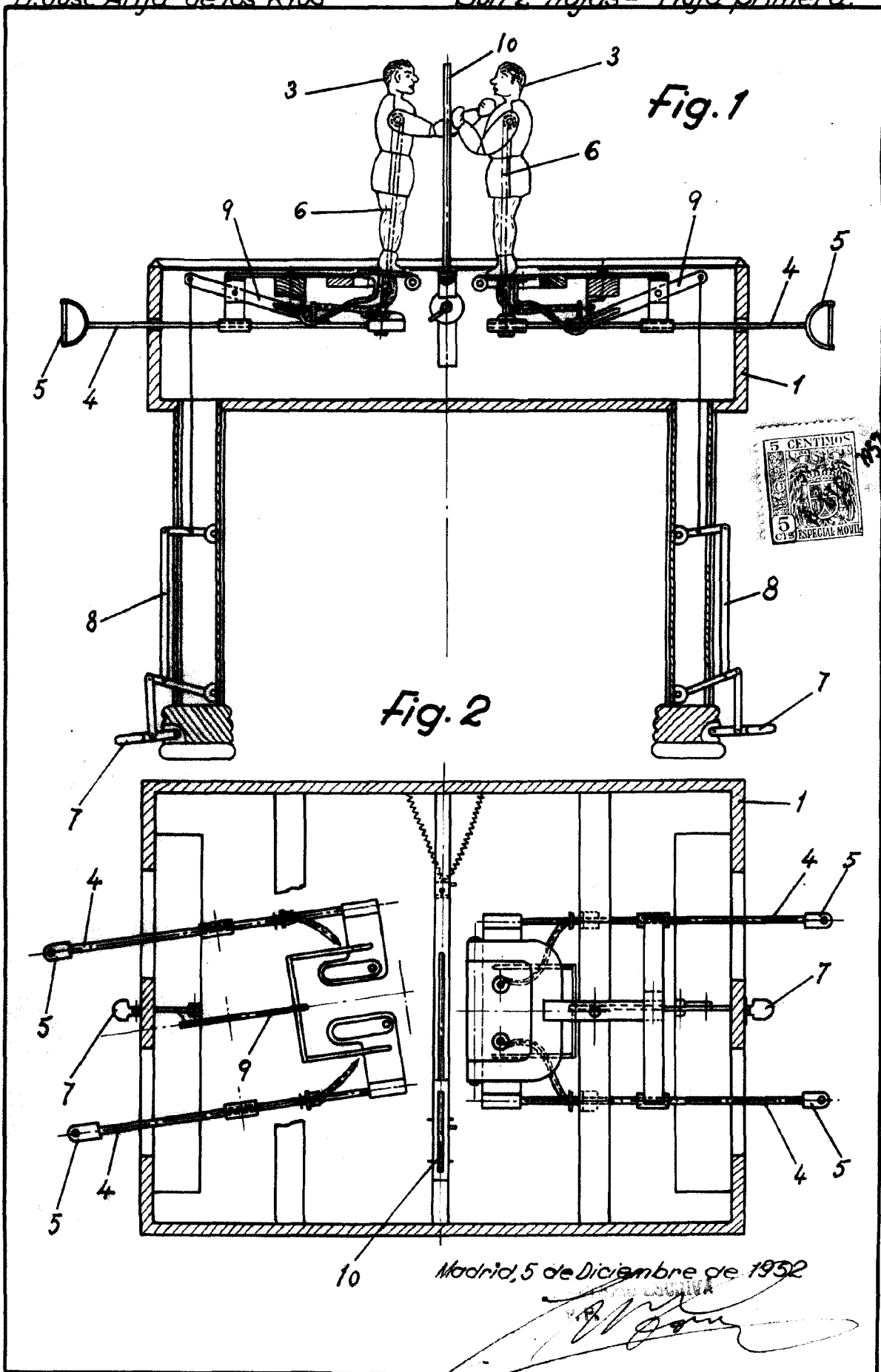


Fig. 2

Madrid, 5 de Diciembre de 1932

Escala variable.

[Handwritten signature]

33784

Fig. 3

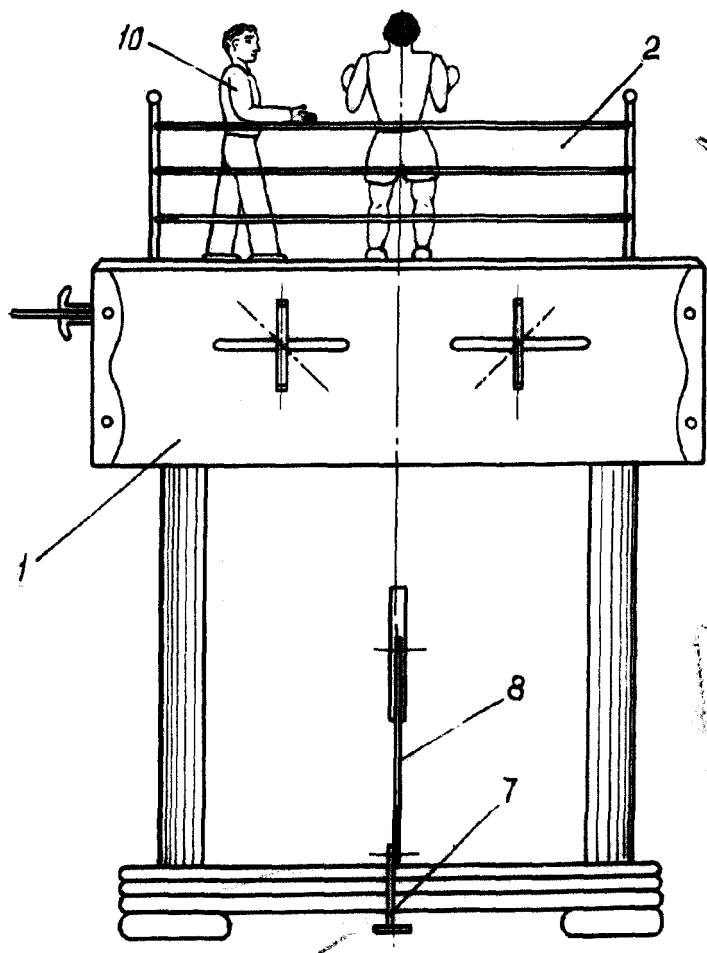
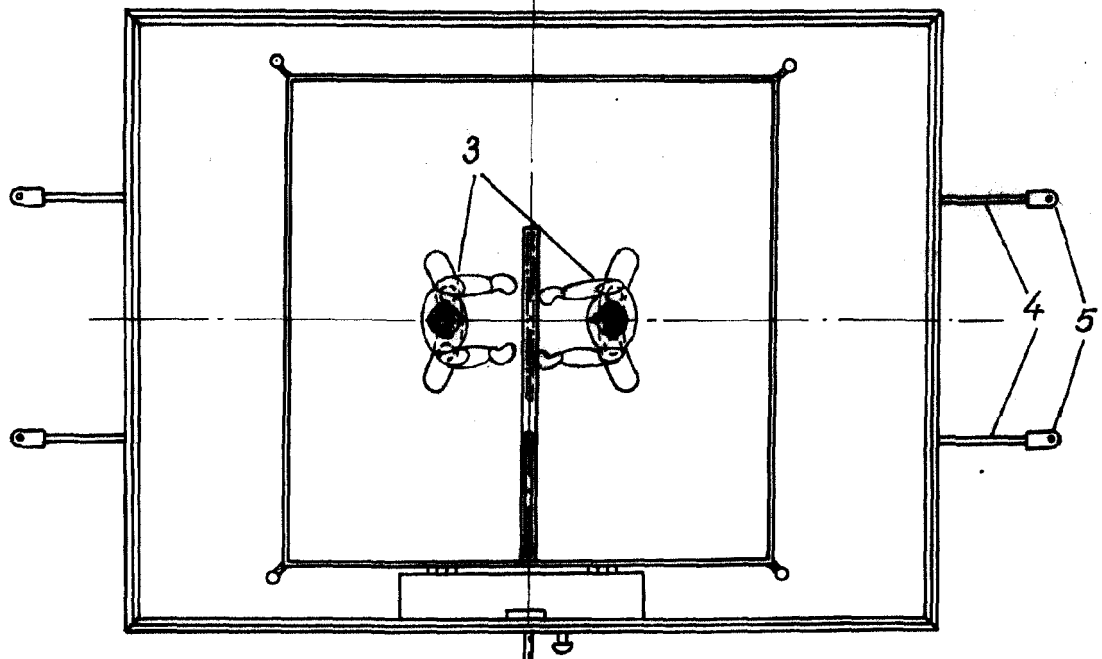


Fig. 4



Madrid, 5 de Diciembre de 1952

A. LOPEZ
 J. GONZALEZ

Escala variable.