

388107



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

que se solicita para España y sus posesiones, como de la propia y nueva novedad, por 20 años, a favor de D. Emilio Luis Astori de nacionalidad suiza, residente en Madrid, Diego de Leon nº 57, por " UN NUEVO JUEGO DE SOBREMESA BASADO EN LA IMPULSION DE UNA BOLA POR MEDIO DE CONTACTOS ELECTRICOS".-

M e m o r i a d e s c r i p t i v a

5 El presente modelo, tiene por objeto garantizar, en territorio español, la propiedad y explotación exclusiva del present modelo de juego de sobremesa que se basa en la impulsión de una bola, por medio de una serie de contactos eléctricos que la rechazan en distintas direcciones, hasta introducirle en una casilla, mientras que el toque de cada uno de ellos, va reflejando, mediante encendido intermitente de luces, en una pantalla o tablero, donde pueden representarse partidos de futbol, corridas de toros u otro tipo de competiciones o juegos.

10 En una hoja de dibujos que ilustra esta memoria, representa a título de ejemplo en la Figª 1ª la disposición de la superficie, donde van situados los elementos que constituyen los puntos de contacto, durante el desarrollo del juego.

15 La Figª 2ª refleja en alzado lateral, una de las piezas que actúan como tales.

20 Consiste este conjunto, en una plataforma B, donde van dispuestos una serie de elementos A que adoptan diversas estructura, los cuales en unos casos resultan salientes de la superficie y en otros quedan al mismo nivel de ella, de modo que constituyen unos contactos que, en relación con una sucesión de re-



25

lay y otros medios electricos, determinan que, al chocar en los elementos salientes o pasar sobre los planos, la pelota previamente disparada por una palanca lateral D, es rechazada en distintas direcciones, merced a la vibracion provocada por ella al establecer contacto con los citados elementos.

30

Alguno de estos constituye punto clave o valor convenido en la jugada que, a traves de los medios adecuados, se refleja con luz intermitente en una pantalla G aneja, mientras que el hecho de introducir la pelota en una trampilla E situada en un frente de la superficie de juego, indica la obtención de un tanto, si se trata de partido de futbol u otra competición deportiva o la realizacion de una suerte decisiva, si se refiere a una corrida de toros; la disposicion de figuras que componen el juego, está dibujada en la pantalla, señalandose en la misma las fases culminantes de la contienda.

35

40

El orificio que constituyen la trampilla E, va defendido por una palanca o muñeco F, segun los casos, que se acciona mediante dos resortes laterales G de modo que, los participantes en el juego, pueden defenderse de los disparos que automáticamente les dirigen los contactos, al tocar en ellos la pelota, lanzandole a su vez sobre los mismos, para contrarrestar las ventajas logradas por el contrario y obtenerlas a su vez al conseguir buenas jugadas, que siempre reflejaran en el tablero luminoso.

45

Descrita suficientemente la naturaleza y objeto de este modelo, se declara que los puntos sobre los que ha de recaer el presente modelo, estan comprendidos en las siguientes

REIVINDICACIONES

50

1ª. por " Un nuevo juego de sobremesa basado en la impulsión de una bola, por medio de contactos electricos , que se caracteriza porque, dispuestos en una plataforma, se sitúan unos elementos con diversa estructura externa, salientes o al mismo nivel de la superficie, que en relacion con una serie de relays y otros medios montados en la cara interna del tablero,



55

actúan como contactos, de modo que, al pasar sobre ellos o al tocar en los mismos la pelota, provoca una vibración que la dispara en otro sentido, mientras simultáneamente se enciende una luz en una pantalla que representa un partido de fútbol, corrida de toros u otra competición y en el que se indica la clase o calidad de la jugada.

60

2º por Un nuevo juego según anterior reivindicación, que se caracteriza porque en un frente de la superficie, se sitúa una palanca o muñeco accionado automáticamente por medio de un resorte, dispuesto en cada lateral, que defiende una trampilla donde ha de penetrar la bola lanzada por los elementos de contactos. Dicha palanca o muñecos, dispara a su vez la misma, devolviéndola al tablero, con el fin de contrarrestar las jugadas del contrario y obtener las propias que se reflejan también en la pantalla luminosa.

65

3º por " UN NUEVO JUEGO DE SOBREMESA BASADO EN LA IMPULSION DE UNA BOLA POR MEDIO DE CONTACTOS ELECTRICOS".

70

La presente memoria consta de tres hojas mecanografiadas por una sola cara a la que se unen planos, para mejor comprensión.

Madrid 17 octubre de 1.953



30

Fig 1

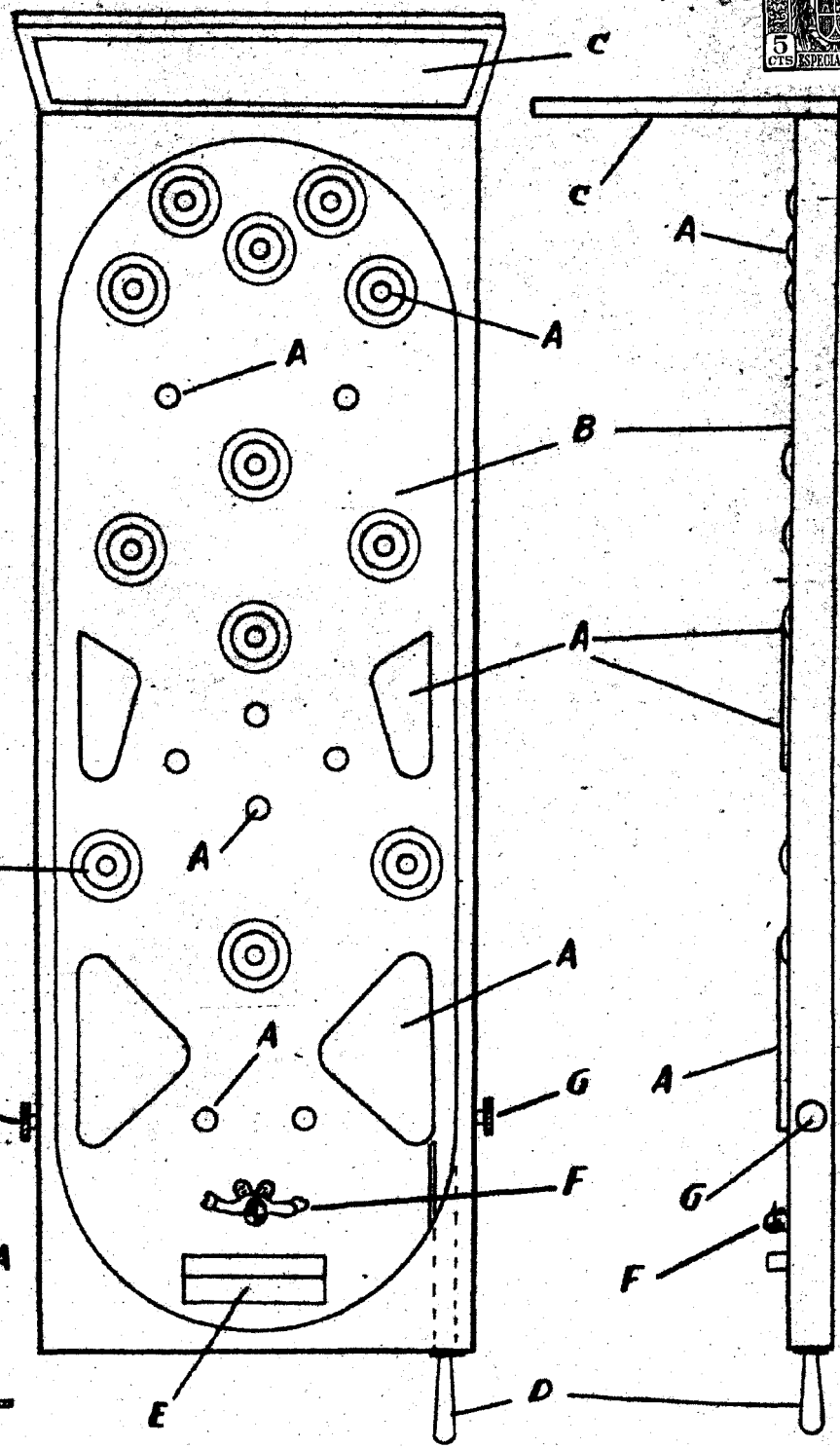
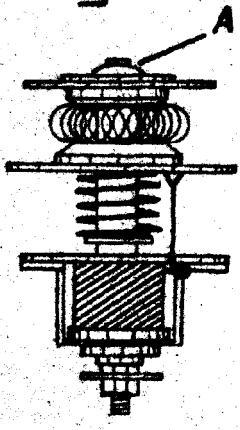


Fig. 2



JOSE M. GONZALEZ
P. P.

Emilio

Escaia variable
MADRID,