

73646



73646

MEMORIA DESCRIPTIVA

DEL

MODELO DE UTILIDAD

que por veinte años, para España y sus Posesiones, se solicita a favor de Don FELICE TRUCCO, de nacionalidad italiana, residente en TURIN (Italia), Via Santorre Santarosa, 14, de profesión industrial, por "BILLAR DE FUNCIONAMIENTO SEMI-AUTOMATICO CON SUPERFICIE DE JUEGO QUE REPRODUCE EL TRAZADO DE UN CAMPO DE FÚTBOL".

o-o-o-o-o-o-o-

La invención tiene por objeto un billar de funcionamiento semi-automático, en que la pelota es controlada por cierto número de palancas movibles en ángulo, que dan vueltas sobre el plano del juego y que son accionadas por órganos eléctricos mandados por los jugadores mediante interruptores de presión.

Las características principales del objeto de la invención pueden ser, en resumen, las siguientes:

La superficie llamada de otra manera, el campo de juego, reproduce el trazado de un verdadero campo de juego de fútbol; el plano de dicho campo está constituido por dos superfi-



15 cics inclinadas, reunidas a lo largo de una línea media trans-  
versal, sobrealzada en relación con el campo de juego. Dicha  
disposición de dos superficies inclinadas está hecha de tal ma-  
nera que presenta la parte más elevada en coincidencia con la  
línea de unión, mientras que las dos zonas más bajas se encuen-  
tran en los extremos opuestos del campo, donde se encuentran  
los agujeros o puertas para la pelota en juego;

20 dos jugadores por lo menos, son necesarios para hacer una  
partida y cada uno entre ellos controla y acciona seis palan-  
cas oscilantes;

seis de estas palancas oscilantes mandadas por cada juga-  
dor, actúan en la mitad del campo en el lado del adversario;

la pelota es lanzada a la entrada de cada parte y remitida  
al campo lateral de su extensión;

25 existe en el centro del campo un elemento de despedida -  
elástica que tiene la forma de una esfera;

30 en cada medio campo, es decir, en la zona central de cada  
superficie inclinada está prevista un agujero adecuado para -  
recoger la pelota de juego que es expulsada luego por una pa-  
lanca accionada por un relé; la dirección impuesta a la pelota  
es aquella del agujero o puerta de gol adversaria, que es con-  
trolada por un par de palancas oscilantes maniobradas por el  
jugador que defiende dicha puerta, de modo que manda cada juga-  
dor dos palancas situadas en la proximidad de su propia puerta,  
35 seis palancas situadas en el campo adversario y además la pa-  
lanca destinada a expulsar la pelota que puede encontrarse en  
el agujero frente a la puerta de gol adversaria;

40 todo el perímetro del campo es rodeado por elementos de  
resaltos elásticos, de los cuales algunos están reforzados -  
por relés que son excitados y ponen en marcha una palanca que  
rechaza la pelota cuando les toca la pelota en juego;

el conjunto dispone finalmente de una serie de pelotas,



45

de modo que a medida de que cuando un objeto está alcanzado, una nueva pelota es introducida en el juego, hasta que se agote la serie. Para repetir el juego es necesario - como es costumbre - que se introduzca una ficha o una moneda metálica que suelta un dispositivo que retiene las pelotas.

50

La descripción que sigue a continuación, se refiere al plano adjunte dibujado en esquema, en que

la figura 1, es una vista perspectiva en planta del billar completo;

la figura 2, ilustra en mayor escala el plano del juego en particular;

55

la figura 3, es una sección vertical longitudinal del plano de juego arriba mencionado;

la figura 4, es un detalle de la sección representada en la figura 3, que ilustra el mecanismo de despedida de las pelotas caídas en los agujeros;

60

la figura 5, ilustra en una sección vertical el mecanismo para volver a traer sucesivamente las pelotas al juego.

65

Así como está representado en las figuras 1,2,3, el plano del billar es esencialmente elíptico y reproduce el plano de un campo de juego para fútbol. La superficie total del juego está constituida por las superficies de dos superficies semi-planas A,B unidas en el centro y está rodeada en todos sus lados por elementos de resalto elásticos - C - dispuestos de tal manera que acogen y despiden la pelota durante sus evoluciones.

70

Cada semi-plano inclinado A,B - fig.1 y 2 - lleva seis palancas oscilantes b1,b2,b5,b6, en relación con las palancas a1,a2,a3,a4,a5,a6. Las palancas b1,b3,b5 que oscilan sobre el plano A, son mandadas por el botón b'; las palancas b2,b4,b6 por el botón b"; de forma análoga son mandadas las palancas a1,a3,a5, todos en conjunto por el botón a' y las palancas a2,a4,a6 por el botón de presión a". El par de palancas osci-

75



80

lantes a7, a8 que defienden la puerta de gol del campo A, son accionadas cada una y en relación con la otra por dos botones de presión a7<sup>o</sup> y a8<sup>o</sup>. Las palancas b7 y b8 que se refieren a la puerta del campo B. son mandadas, respectivamente, por los botones de presión b7<sup>o</sup> y b8<sup>o</sup>.

85

Finalmente está previsto para cada semi-plano, un agujero A' o respectivamente B' en los cuales la pelota de juego puede entrar eventualmente en el curso de la partida. La pelota - puede ser lanzada en dirección de la puerta de gol A<sup>o</sup>, accionando el botón b<sup>o</sup> a disposición del jugador adversario (fig.2), mientras que la pelota es lanzada del agujero B' en dirección de la puerta B<sup>o</sup>, al maniobrar el botón a<sup>o</sup> a disposición del jugador al que está confiado el campo A. y la defensa de la puerta de gol A<sup>o</sup>.

90

Apretando el botón a<sup>o</sup> se establece el circuito de excitación del relé A1 (Fig.3 y 4) que al accionarse la palanca A2, lanza la pelota contra la puerta de gol B<sup>o</sup> cuya defensa está asegurada por las palancas oscilantes b7<sup>o</sup> y b8<sup>o</sup> como ya se ha dicho anteriormente. De forma análoga, pero a la inversa, - ocurre lo mismo con el agujero B', el relé B1, la palanca B2 y la puerta A<sup>o</sup>.

95

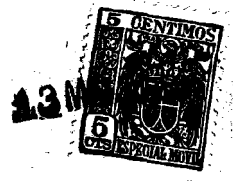
100

Las pelotas que penetran en una de las puertas de gol A<sup>o</sup>, B<sup>o</sup>, pasan por debajo del plano del juego y son recogidas en el conducto D, fig.5, de donde pueden ser devueltas al juego por el sector oscilante E y la palanca disparadora elástica F, que levanta las pelotas a la altura del segundo conducto D' y las lanzan mediante la palanca disparadora G a través del orificio de salida H. y con ello al campo de juego. La esfera I fijada en el centro del plano de juego, es elástica y constituye un borne de despedida de la pelota en el juego.

105

Las pelotas pueden ser devueltas al juego también por el relé L. que acciona un brazo L'.

73646



Las normas del juego son intuitivas y el billar que nos ocupa puede ser jugado por dos o por cuatro personas.

110

-REIVINDICACIONES-

Se reivindica como de la propia y nueva invención, la propiedad y explotación exclusiva de:

115

1ª.- Billar de funcionamiento semi-automático con superficie de juego que reproduce el trazado de un campo de fútbol, caracterizado por el hecho de que la superficie del plano del juego reproduce en escala reducida la forma y el trazado de un verdadero campo de juego de fútbol.

120

2ª.- Billar de funcionamiento semi-automático con superficie de juego que reproduce el trazado de un campo de fútbol, según reivindicación 1ª., caracterizado por el hecho de que cada jugador, o grupo de jugadores, tiene a su disposición seis palancas oscilantes en campo adversario y dos palancas para la defensa de su propia puerta y, además, una palanca en el campo opuesto para expulsar la pelota en juego de un agujero situado frente a la puerta adversaria.

125

3ª. Billar de funcionamiento semi-automático con superficie de juego que reproduce el trazado de un campo de fútbol, según reivindicación 1ª, caracterizado por el hecho de que su plano de juego está constituido por dos semi-planos inclinados unidos y sobrealzados en el centro.

130

4ª.- Billar de funcionamiento semi-automático con superficie de juego que reproduce el trazado de un campo de fútbol, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de que en el centro del campo de juego existe un borne elástico de despedida en forma esférica para la pelota.

135

5ª.- Billar de funcionamiento semi-automático con superficie de juego que reproduce el trazado de un campo de fútbol, según reivindicación 1ª, caracterizado por el hecho de que las seis palancas oscilantes a disposición de cada jugador o grupo de

13 MAR



140

jugadores son accionadas, de tres en tres, mediante repetidores electricos mandados por interruptores pulsadores.

145

6a.- Billar de funcionamiento semi-automático con superficie de juego que reproduce el trazado de un campo de futbol, según reivindicación 1a, caracterizado por el hecho de que, para expulsar la pelota en juego de uno de los agujeros dispuestos frente a cada puerta, se ha previste una palanca accionada por un relé mandado por un interruptor pulsador.

150

7a.- Billar de funcionamiento semi-automático con superficie de juego que reproduce el trazado de un campo de futbol, caracterizado por el hecho de que las pelotas devueltas al juego son lanzadas al campo a través de un conducto y un orificio situado en un lado del plano de juego.

8a.- "BILLAR DE FUNCIONAMIENTO SEMI-AUTOMATICO CON SUPERFICIE DE JUEGO QUE REPRODUCE EL TRAZADO DE UN CAMPO DE FUTBOL".

155

Consta la presente memoria descriptiva de seis hojas numeradas y mecanografiadas en una sola cara a las que se acompañan dos planos para su mejor comprensión.

MADRID, 13 de Abril de 1.959

*Rodolfo de la Torre*

FIG.1

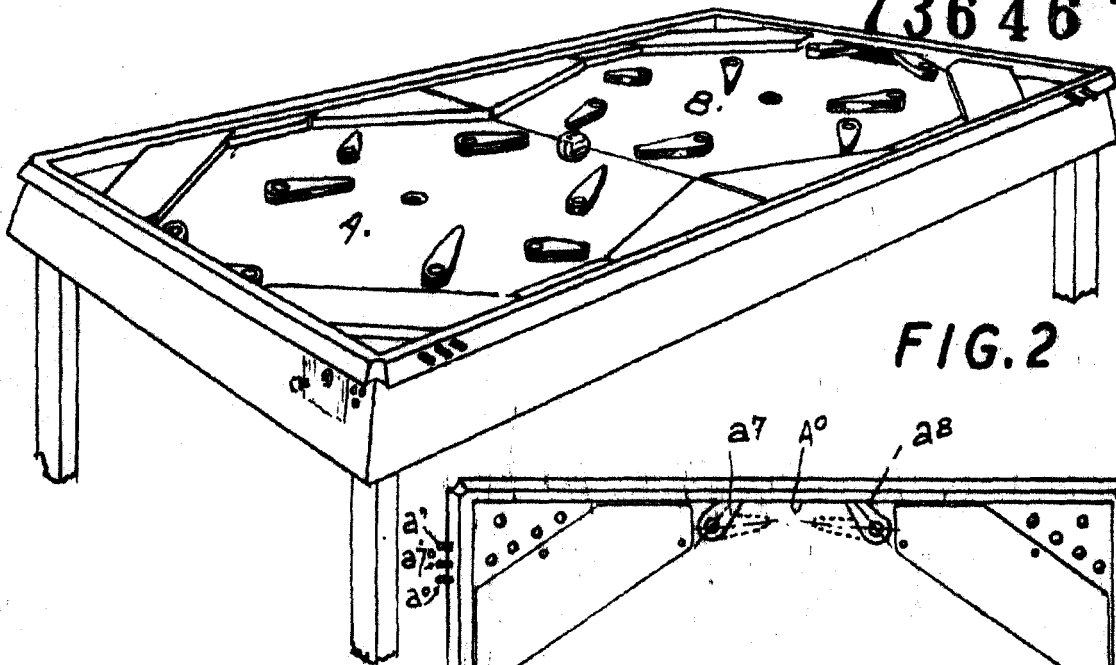
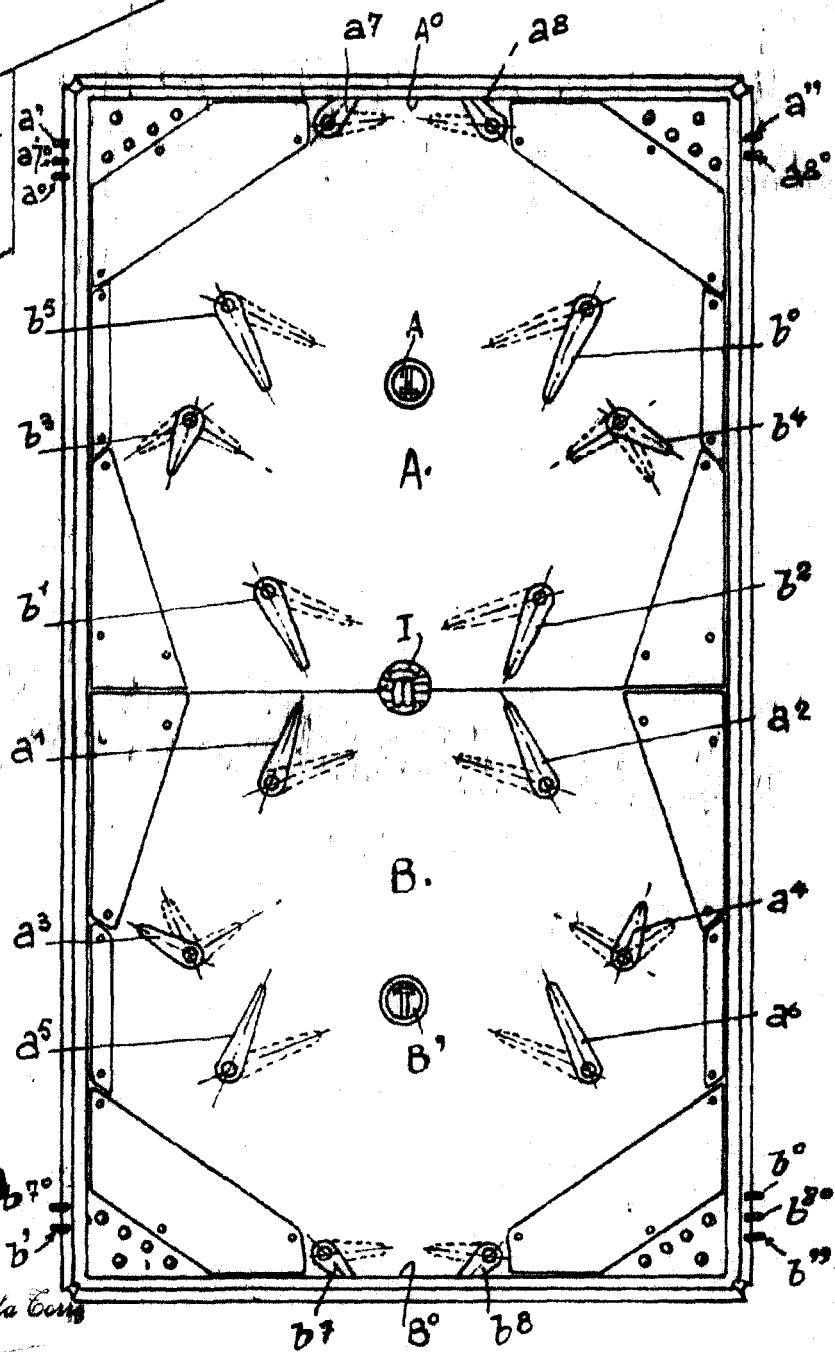


FIG.2



73646

13 MAY. 1958

ESCALA VARIABLE

*Escritorio de la Comis.*

*[Handwritten signature]*



73646

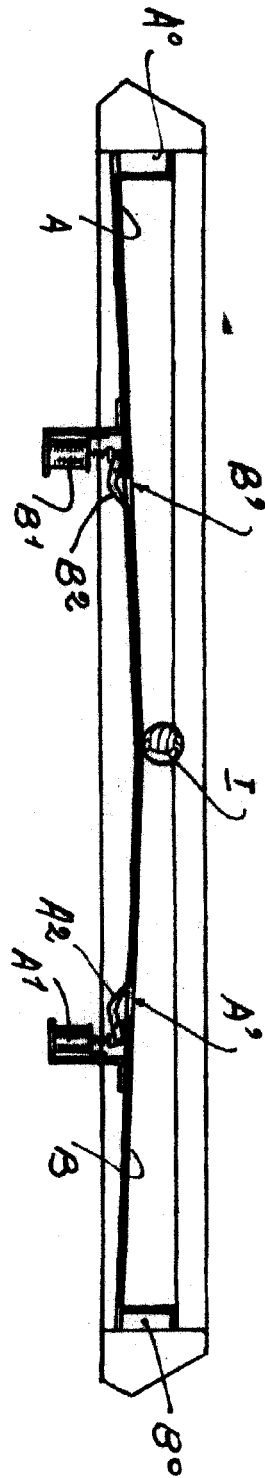


FIG. 3

FIG. 4

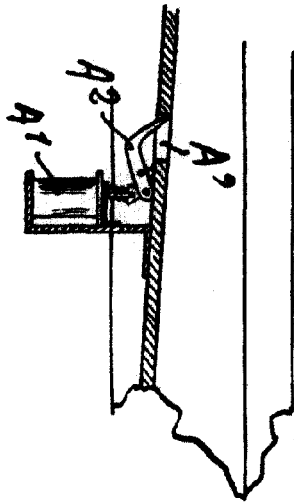
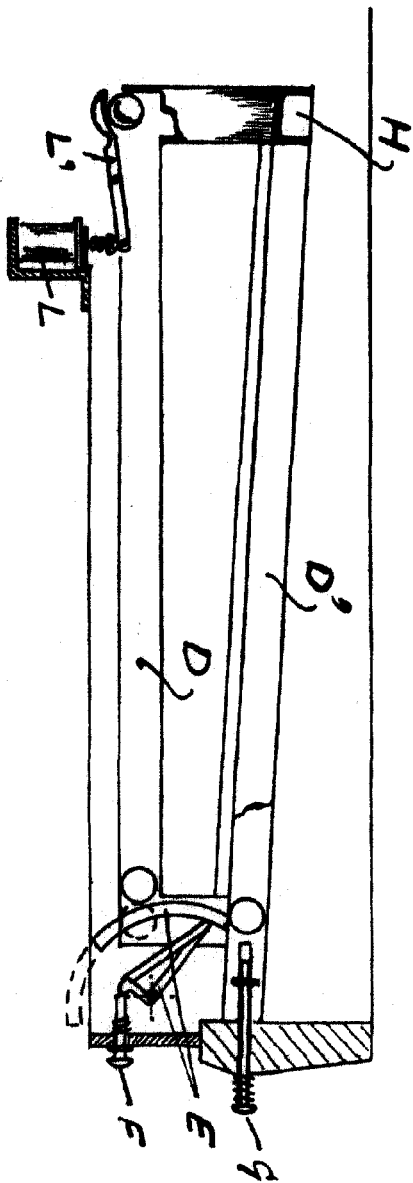


FIG. 5



ESCALA VARIABLE  
*Roberto de la Torre*

MAY. 1959

*[Handwritten signature]*