

110901



**110901**

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, a favor de D<sup>e</sup> Patrocinio RESANO RUBIA, de nacionalidad española, domiciliada en Zaragoza, Avenida de Navarra, 18.

p o r

"FUTBOLIN ELECTRONICO"

=====

Se reivindica la protección jurídica prevista en el vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial para un futbolín electrónico, cuya novedad con relación a cuanto se ha practicado en la materia hasta el momento presente, le hace acreedor del privilegio de explotación exclusiva que preceptúa el mencionado cuerpo legal.



10 En la hoja de dibujos que se acompaña, se representa un posible caso de realización en la práctica, el cual se cita a título de ejemplo ilustrativo de la redacción de la presente memoria y por consiguiente, sin carácter limitativo alguno.

15 Haciendo referencia a la numeración convencional dada en la hoja de planos a las diversas partes y piezas componentes del objeto, a continuación se detalla su construcción y características.

Consta esencialmente de un tablero o pista de juego (1) en la que quedan previstos los siguientes elementos:

- 2.- Boca de salida de bolas.
- 3.- Bandas de goma.
- 20 4.- Bumpers.
- 5.- Expulsores.
- 6.- Obstáculo.
- 7.- Tanteador.
- 8.- Obstáculo.
- 25 9.- Tanteador y boca de recogida de bolas.
- 10.- Obstáculo.
- 11.- Figuras de jugadores de accionamiento automático.
- 12.- Figuras de jugadores de funcionamiento electromagnético con accionamiento manual.

30 Por la exposición de partes componentes acabada de reseñar, como así por la representación gráfica que se hace del objeto de protección en la anexa hoja de planos, se deduce que el presente pasatiempo electrónico de salón está basado en la posibilidad de que el usuario pueda desarrollar el juego marcando "goles" en la portería contra-  
35 ria (7) y ser batido al producirse goles en la portería



propia en el momento de perderse una bola al entrar en la boca de recogida (9).

Para dar mayor aliciente al pasatiempo, las figuras corpóreas (12) que reproducen la silueta de un jugador de fútbol son accionadas a voluntad por el usuario pulsando unos botones previstos en la caja del aparato.

Por el contrario, los bumpers (4), expulsores (5) y figuras de jugadores (11) son de accionamiento automático disparándose en el momento que incide la bola en ellos sin necesidad de accionar pulsador alguno.

Según se indicó anteriormente, los tanteadores (7) y (9) son las porterías del imaginario campo de fútbol. Ambas van provistas de correspondientes obstáculos fijos (8) y (10) y quedan protegidas cada una por dos figuras de jugadores con la particularidad de que la portería (7) está protegida con figuras de accionamiento automático mientras que la portería (9) lo está por jugadores (12) de accionamiento por pulsador.

En el momento de entrar en contacto la bola con los tanteadores (7) y (9) se produce automáticamente una serie de contactos electrónicos que accionan unos numeradores que registran el resultado de la partida en una pantalla vertical situada en uno de los costados del aparato, quedando reflejados los tantos a favor y en contra que se han producido en el transcurso del juego.

Se hace la salvedad de que los detalles accidentales de forma, tamaño y materiales utilizados en su construcción podrán ser objeto de alteración, sin que tal modificación desvirtúe la esencialidad que caracteriza a dicho



objeto.

N O T A

EN RESUMEN: El presente Modelo de Utilidad que, por  
veinte años se solicita para España, ha de recaer sobre  
70 las siguientes reivindicaciones:

1ª.- "FUTBOLIN ELECTRONICO", caracterizado por estar cons-  
tituido por una pista de juego, en cuyos laterales menores  
han sido previstas unas porterías en las cuales existen:  
un obstáculo en su centro y dos figuras corpóreas, siendo  
75 éstas fijas en una de ellas y móviles en la contraria,  
yendo provistas estas porterías de contactos que registran  
los tantos producidos en cada una de ellas durante la par-  
tida quedando reflejados dichos tantos en una pantalla  
adosada en uno de los costados de la pista de juego; que-  
80 dando arbitrada finalmente en una de las mencionadas por-  
terías una boca de recogida de bolas.

2ª.- "FUTBOLIN ELECTRONICO", según la reivindicación an-  
terior, caracterizado porque además de las dos figuras  
corpóreas móviles previstas en una de las porterías según  
85 la reivindicación primera, quedan previstas cerca de la  
línea media de la pista de juego del pasatiempo otras dos  
figuras, siendo las cuatro accionadas a voluntad del usua-  
rio al oprimir éste unos pulsadores situados en la mesa  
del aparato.

90 3ª.- "FUTBOLIN ELECTRONICO", según las reivindicaciones  
anteriores, caracterizado porque además de las dos figuras  
corpóreas fijas previstas en la otra portería citada en la  
reivindicación primera, quedan convenientemente distribuí-  
das en la pista de juego cinco figuras corpóreas más, cinco  
95 bumpers, y ocho expulsores en sus laterales, siendo todos

110901



ellos de funcionamiento electromecánico automático al incidir la bola en cada uno de ellos.

4º.- Por último se reivindica la protección jurídica que, por veinte años se solicita para España - - - - -

100

p o r

"FUTBOLIN ELECTRONICO"

Todo conforme queda expresado en la presente memoria descriptiva que consta de cinco folios escritos a máquina por una sola cara y una hoja de planos que se acompaña.

105

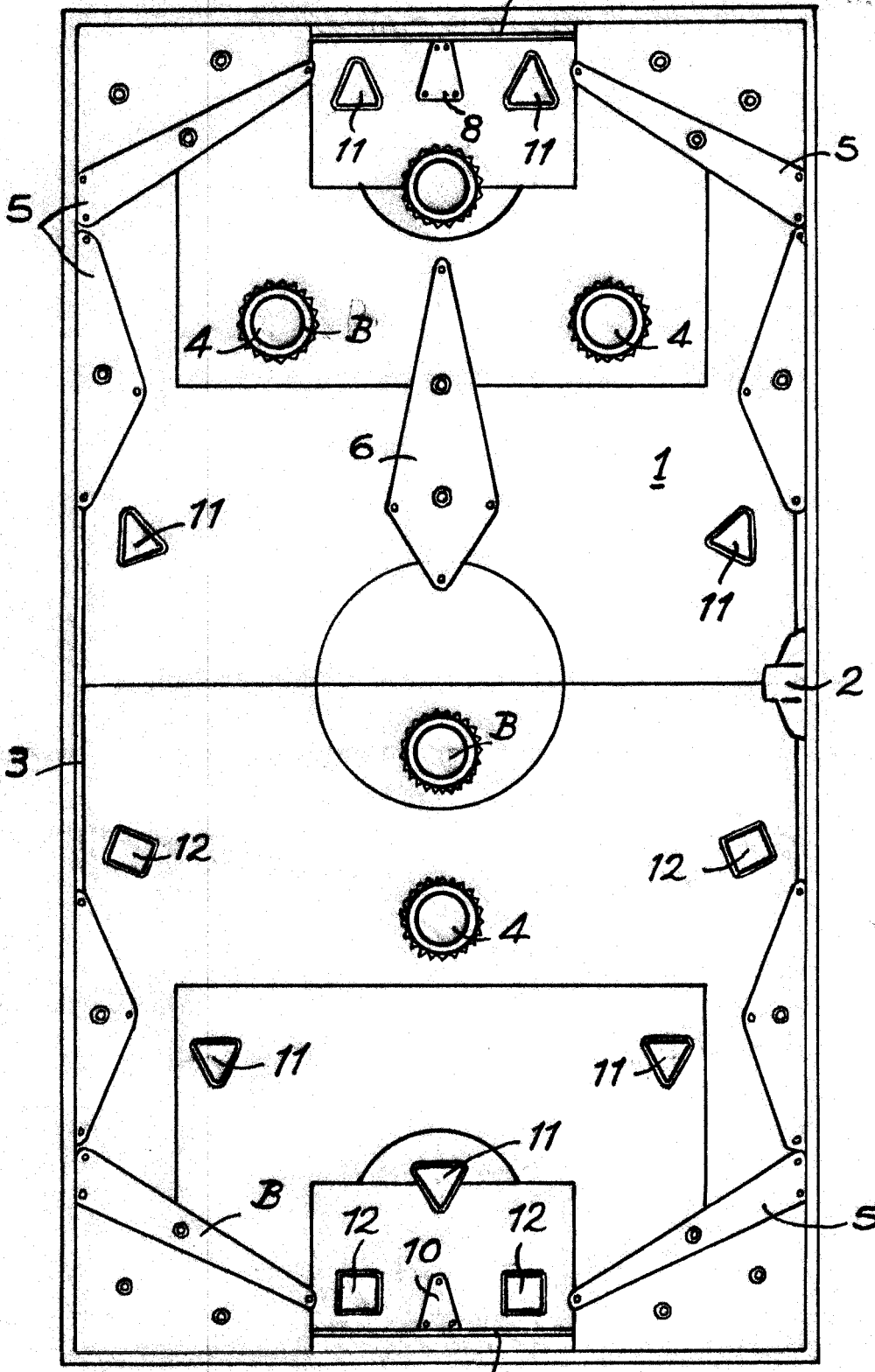
Madrid, 22 ENE. 1965

P.A.,

PEDRO FELIU MAÑA  
P.P.

110901

22



ESCALA VARIABLE

MADRID, 22 ENE. 1965

P. A., PEDRO FERRER MARRA

*[Handwritten signature]*