

14 295 1



EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. LOUIS KAUFMAN

Nacionalidad: Norteamericana

Domicilio: PALMA DE MALLORCA - Cerdaña, 11

Objeto: "JUEGO DE SALON PERFECCIONADO"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 En el curso de la presente descripción, y con la ayuda del plano adjunto, van a quedar expuestas las características que ofrece un juego de salon, perfeccionado, el cual por sus condiciones de utilidad recreativa y novedad, merece que se conceda a su titular el privilegio de su exclusiva explotación industrial y comercial en España, al amparo de la vigente legislación de Propiedad Industrial.

10 Consiste este juego en una especie de futbolín automático, cuyo desarrollo se lleva a la práctica mediante un número predeterminado de bolas, que son liberadas por un mecanismo, cuando es introducida una fi-



15 cha o moneda por una ranura dispuesta en la parte ante-
rior al efecto, disponiendo este juego, que se sitúa en
un plano vertical, de un disparador que impulsa las bo-
las, de una en una, para tratar de conseguir que se in-
troduzcan en una portería, que viene a estar conformada
por un receptáculo situado en la parte media e inferior
del juego, de forma que en la práctica o desarrollo del
20 juego, los goles conseguidos quedan automáticamente con-
tabilizados y señalizados mediante señales acústicas y
ópticas, totalizándose en un marcador situado en la par-
te superior del juego, provisto de iluminación que en
cada gol produce el encendido del tanto conseguido.

25 Este juego queda notablemente mejorado, median-
te la disposición de unas palancas o "flippers", que
en número de dos (pueden ser más), vienen a quedar estré-
tegicamente situadas, y que el jugador acciona desde el
exterior mediante los oportunos pulsadores, con el fin
de poder con sus hábiles y oportunos golpes desviar la
30 pelota cuando en su caída se aleja de la boca de la por-
tería, para conseguir que finalmente se introduzca en
ésta, fin y objetivo de cada tirada.

35 Para facilitar la comprensión de las caracte-
rísticas de este juego, hemos estimado oportuno acompa-
ñar una lámina de dibujos, en la que se ofrece un caso
práctico de realización de este juego, que nos muestra
en su única figura una vista en alzado y frontal del jue-
go, consistente en un cuerpo parapelepipédico cerrado
40 por su parte anterior por un cristal transparente, a tra-
vés del cual se observa el tablero o campo de juego -1-,

142951



- 3 -

tras el cual se hallan los aparatos electrónicos, cuyo conjunto hace funcionar al juego.

45 En la parte anterior, dispone de una ranura
-2-, para, a través de la misma, depositar una ficha o
moneda, cuyo pase por los mecanismos dispuestos al efecto,
acciona un interruptor eléctrico que pone en marcha
al aparato con la liberación de las bolas -3- que anteriormente
se encontraban bloqueadas en un depósito.

50 Estas bolas situadas en una rampa inclinada,
van quedando sucesivamente al alcance de un disparador
-4-, que es accionado mediante la palanca -5-, sujeta a
la acción de un muelle que le presta el impulso propulsor,
y cuya palanca se mueve entre los topes -6- y -7-
55 que limitan el ángulo de su desplazamiento.

La bola golpeada, sale proyectada hacia arriba
por el canalillo -8-, y siguiendo la trayectoria del tabique
-9-, que limita el campo, tropieza en su recorrido con un muelle
-10-, con el que rebota, hallándose el
60 muelle -11- en la boca del canalillo, a fin de impedir
que en este rebote vuelva a penetrar en aquel.

En su caída por efecto de la gravedad, la bola
-3- encontrará obstáculos, tal como los clavos o vástagos
-12-, perpendiculares al tablero, y puede pasar a través
del orificio alargado -13-, para reaparecer por el
65 orificio -14-, situado en el punto medio de la portería
-15-, posición privilegiada por cuanto el orificio -13-
se le denomina "penalty", y su introducción de la bola,
prácticamente casi supone la obtención de un gol. Estos
70 goles quedan contabilizados en el marcador que señalamos

142951



- 4 -

con -16-, que se enciende mostrando el número del tanto conseguido, a la vez que suena un timbre.

75

Si la pelota no entrase en el canal que conduce a la portería y saliese desviada hacia los canales laterales, de distinta valoración a efectos de la tirada, dispone el jugador de las palancas -17-, o "flippers", que se encuentran situadas una en cada lado, y que son accionadas simultáneamente por la palanca o mando anterior -18-, situada en el frente del aparato, pudiendo también esta palanca o mando hallarse situado en un lado del juego, o ser más de uno.

80

85

Las pelotas que en su caída quedan alojadas en los canalillos laterales que pueden ser conocidos como "off-side" o "córner", quedan momentáneamente retenidas y consiguientemente paralizadas, quedando de nuevo liberadas y puestas en circulación para nuevas impulsiones, cuando se introduce o consigue un gol, puesto que la bola habrá tropezado con un interruptor -19-, que pone en movimiento al conjunto de dispositivos electrónicos que liberan los topes que retenían las pelotas paralizadas.

90

Naturalmente el juego concluye cuando las bolas de que consta el juego, han quedado introducidas en la portería en su totalidad.

95

Suficientemente descrita la estructura y esencia de este nuevo juego, sólo resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de sus partes, así como las reglas por las que se guíe su desarrollo, siempre y cuando no supongan alte-

142951



- 5 -

100 ración de su esencialidad, puesta de manifiesto en la
siguiente

N O T A
= = = =

Los puntos que se reivindicán en el presente
Modelo de Utilidad, son:

105 1º.- Juego de salón, perfeccionado, del tipo
accionado por fichas o menedas introducidas por una
ranura para el desbloqueo de un número de pelotas o
bolas, que se caracteriza porque consta de un tablero
de juego, situado en posición vertical, y protegido por
110 un cristal transparente, con un canalillo en cuya parte
inferior se encuentra un disparador, frente al cual y
por una rampa inclinada llegan las bolas una a una, pa-
ra salir proyectadas por el disparo promovido por el
jugador mediante la manipulación de una palanca frontal,
115 y cuyo canalillo se prolonga por un lado en el tabique
que limita el campo de juego, hallándose des muelles,
uno al término de la parábola del tabique citado y otro
a la salida del canalillo, que impulsan a la bola a
cambiar de trayectoria, y la cual, en su caída, hasta
120 un receptáculo situado en la parte inferior y media del
tablero y que actúa a modo de portería, halla en su
camino una pluralidad de obstáculos a modo de clavos per-
pendiculares al tablero y alineados, encontrándose unos
canalillos a uno y otro lado de la portería, antes de
125 los cuales se hallan en ambos lados unas palancas accio-
nables sobre unos ejes, cuyo accionamiento les permite
describir unos arcos, accionadas desde el exterior por
un mando, y cuyas palancas tienen como objeto que el

142951



- 6 -

130

jugador pueda impedir que las bolas que se encaminaban a canalillos diferentes del gol, vuelvan atrás y tratar de conseguir que caigan directamente en la portería o por un orificio alargado superior, que se comunica por detrás del tablero con otro orificio anterior que viene a quedar situado sobre la portería, a modo de punto de penalty, contabilizándose los tantos en un marcador luminoso situado en la parte superior, y uniéndose a ello unas señales acústicas o timbres. Y

135

140

2º.- "JUEGO DE SALON, PERFECCIONADO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SEIS hojas, mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 142 líneas.

Valencia, 5 Noviembre 1968

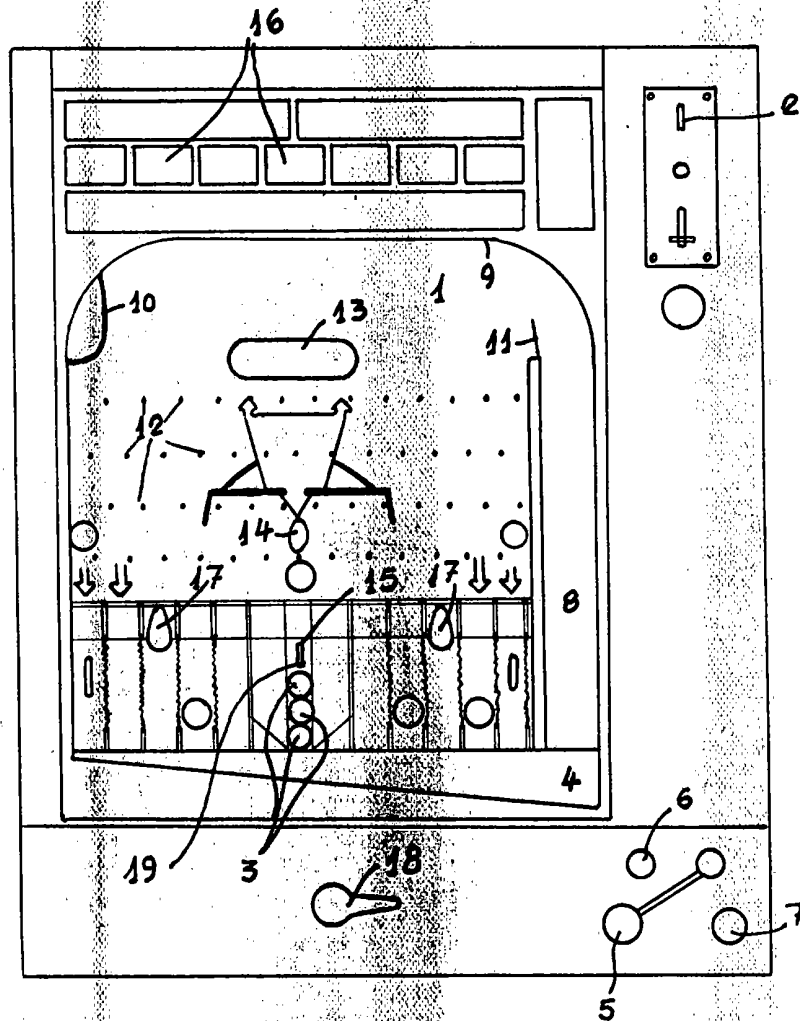
Por autorización del interesado.

JUAN LOPEZ SANCHEZ
P. P.

M^o Jesús Hernández



142351



escala variable
valencia, octubre 1968

P. A.
JUAN LOPEZ SANCHEZ
P. P.

M. Jesús Hernández