

**MALA REPRODUCCION
POR DEFECTO DEL ORIGINAL**



170.289

170289

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña á la Solicitud de registro de Patente de Invención por "Aparato aplicable á Juegos de destreza y de competición por lanzamiento de pelotas de tenis ú otros proyectiles similares,"

á favor de Don Renato Attanasio y Don Hermann Pellegrini, Industriales, de nacionalidad italiana, con residencia en Paris (Francia), 26 rue Bassano y 11^{bis} rue des Dardanelles, respectivamente, con Prioridad de la solicitud de Patente francesa depositada en Paris el 13 de Marzo de 1945.

=====

El presente invento tiene por objeto un aparato aplicable á juegos de destreza y de competición por lanzamiento de pelotas de tenis ú otros proyectiles.

5 El aparato según el invento, comprende en combinación con un cuadro de dimensiones apropiadas con un número conveniente de casillas correspondiendo á marcas determinadas, un medio de señalamiento, simple, doble ó múltiple, comprendiendo una ó varias bombillas dispuestas respectivamente en cada casilla determinada, y even-

170289



+ 2 +

10 tualmente en puntos apropiados para anunciar el tanteo,
situadas á distancia ó no, hallándose las diferentes bom-
billas colocadas en un circuito común ó en circuitos
independientes los unos de los otros y accionados por
un interruptor solidario de un tabique móvil dispuesto
15 á la entrada ó á la salida, ó bien tanto á la entrada co-
mo á la salida de cada casilla, hallándose las diferen-
tes casillas provistas de canales de evacuación para las
pelotas, cuyos conductos llevan interruptores de compro-
bación verificando así las indicaciones dadas por los
20 primeros interruptores, con el fin de causar así la pro-
ducción de una indicación luminosa á cualquier distan-
cia deseada, bajo el efecto del paso de la pelota ó otro
proyectil, permitiendo así la utilización del juego para
competiciones múltiples, interesando en él por ejemplo,
25 la concurrencia.

En los dibujos adjuntos que representan esquemáti-
camente á título de ejemplo ventajoso de realización
del invento, una forma de ejecución de un cuadro ó table-
ro formando juego de destreza y de competición para ju-
30 gadores de tenis ó de pelota:

Fig. 1 es una elevación esquemática de frente del table-
ro;

Fig. 2, 3 y 4 son cortes horizontales en planta respecti-
vamente según II-II, III-III y IV-IV de Fig. 1;

170289



+ 3 +

35 Fig.5, 6 y 7 son secciones verticales según V-V,
VI-VI y VII-VII respectivamente de Fig.1;
Fig.8 es una vista por detrás del tablero y á mayor
escala.

40 El juego debe tener lugar en una sala grande
dando la impresión de un verdadero campo de tenis con
su recinto, su red de costumbre en medio de la pista,
sus palcos ó tribunas para los espectadores y el sillón
realzado para el árbitro que actuará de fiel-contraste.

45 A una distancia apropiada de por ejemplo, quince
metros de la pista de envío ó partida de las pelotas,
y adosado á la pared del fondo, se halla emplazado el
gran cuadro ó tablero de recepción, es decir un tablero
(1) (Fig.1) afectando la forma de una caja de profundi-
dad conveniente. Esta caja llevará en su superficie
50 veinte casillas (2) numeradas de 1 á 20, pero cuyos núme-
ros se hallarán distribuidos irregularmente de manera
que los números más altos estén rodeados por los más
bajos. Cada casilla será acolchada con objeto de amorti-
guar el choque de la pelota ó proyectil á su entrada en
55 la casilla y prevenir su rebote.

Cada casilla lleva en su cara delantera, una cor-
tina ó telón formado por ejemplo, por una serie de vari-
llas ó alambres metálicos ú otro material (3) cada uno
articulado por su extremo superior á un soporte común (4),

170289



+ 4 +

60 cada varilla pudiendo constituir en el punto de su articulación, interruptor eléctrico para una resistencia (no representada) alimentada por un manantial eléctrico apropiado, provocando el encendido de una bombilla ó grupo de bombillás. Sobre el telón ó cortinilla móvil formado por las varillas (3) se ha marcado por medio de
65 pintura por ejemplo, el número correspondiente á la casilla rodeado de un círculo de tal manera que el encendido de una bombilla colocada en el fondo de la casilla, hará resaltar en negro el número de la casilla y de su círculo de rodeo. También se podrán disponer bombillas
70 pequeñas según el trazado del número y de su círculo de encuadramiento y hacer así luminosos estos órganos que se destacarán sobre el fondo (entonces oscuro) de la casilla.

75 En la parte posterior del tablero se ha dispuesto un sistema de canales de evacuación (5) de la bola ó pelota, cuyos canales parten de cada casilla y convergen todos en un gran conducto (6) que lleva la bola á la boca de salida (7) (Fig.8), situada en la base del tablero de un modo ostentativo con objeto de permitir á los jugadores repartidos en la sala, á controlar la efectividad del
80 tanto conseguido.

En cada canal ó conducto individual (5) está dispuesto un interruptor de construcción apropiada según

170289



+ 5 +

85 indicado en (8) de la Fig.6, accionando una resistencia de cierre de un circuito de encendido de las lámparas colocadas ya sea dentro de las casillas ó bien sobre la cortinilla obturadora de la misma. Cada casilla constituye con sus relés ó resistencias, un conjunto amovible
90 y podrá ocupar cualquier lugar dentro del espacio del tablero-meta, lo cual permite cambiar en cualquier instante, el reparto de los números del mismo, variando de este modo á voluntad del árbitro, la dificultad del juego.

95 Una instalación eléctrica de construcción conocida ya en sí, completa este tablero-meta y permite no solamente la iluminación de cada casilla al instante de ser tocada, sino también simultáneamente la aparición del número alcanzado sobre un marcador luminoso adecuadamente
100 dispuesto y que constituye el totalizador del tanteo.

El árbitro que vigila el desarrollo de la partida, se sentará en en una silla realzada para mejor dominar la situación.

105 El marcador luminoso, automático ó no, se emplazará en un sitio muy aparente de la sala, de modo á permitir á los espectadores de rendirse cuenta en cualquier instante, de la situación del partido en curso.

El funcionamiento del juego según el invento, es como sigue:

170289



+ 6 +

110 El juego consiste esencialmente en tirar una pelota
y alojarla en el tablero-meta (1) apuntando la casilla
del mayor tanteo, es decir 20 en el presente caso. El jue-
go se efectúa sirviéndose de pelotas de tenis, bolas ú
115 otros proyectiles semejantes; y cuando dicha pelota en-
tra en una casilla después de haber atravesado la corti-
nilla de varillas ó hilos (3), chocará contra la pared de
fondo (9) (Fig.6) de la casilla, impidiendo la curvatura
de dicha pared de fondo el rebote de la pelota. Esta pe-
lota cae á la parte inferior de dicha casilla y entra en
120 el conducto (5) que recorre y acciona el interruptor (8)
de la resistencia provocando así el cierre del circuito
de encendido de la ó de las bombillas iluminando entonces
la casilla y su número, mientras que el marcador entra en
acción para repetir la indicación de la casilla tocada
125 por la pelota. Cuando una nueva pelota acierta á pene-
trar en la misma casilla ó en otra cualquiera, se repro-
duce este funcionamiento iluminando el número de la ca-
silla acertada mientras que el marcador-totalizador in-
dicará la suma de los tantos obtenidos por el jugador.

130 El juego descrito es asimilable á las carreras de
caballos y á las de galgos, ó á cualquier otra competición
deportiva donde estan en causa la fuerza y la habilidad
de los diferentes jugadores; teniendo la suerte un porcen-
taje mínimo de probabilidad con respecto al resultado fi-
nal.

170289



+ 7 +

135 Aquí, á pesar de que el elemento humano substituya
al ser animal, toda posibilidad de fraude queda exclui-
da, puesto que en este juego, los pelotazos varían al infi-
nito, los reflejos visuales no son siémpre los mismos y
la trayectoria de la pelota á cada golpe es diferente.
140 Y en efecto, aunque se intentase tirar la pelota á tres
metros de distancia solamente del tablero-meta, claro está
que por medio de la raqueta, cesta ó pala, se comprendería
que hace falta una destreza extraordinaria para dar en
el blanco apuntado.

145 Las probabilidades son idénticas para todos los ju-
gadores y hasta, si después de cierto tiempo de entrena-
miento, se notara que entre la concurrencia hubiese
quien mostrase una superioridad sobre los demás, se le
sometería á la prueba de un "handicap" basado en un au-
150 mento de distancia del punto de lanzamiento de la pelo-
ta. En las carreras de caballos, se aumenta el peso á
soportar por el animal; en el presente juego, lo que jue-
ga es la distancia, ó también el peso aumentado de la
raqueta.

155 Por otra parte, este juego podrá explotarse de dos
modos diferentes ó sea: 1º por premios fijos á los ven-
cedores; 2º sobre la base de apuestas mutuas (un tanto
calculado sobre la masa de las puestas, después de deduci-
dos los derechos e impuestos oficiales).

170289



+ 8 +

160 El juego en cuestión es sumamente espectacular y muy artístico; mantiene á espectadores y jugadores en estado constante de tensión nerviosa y sale absolutamente de lo vulgar por reunir todos los elementos de la maravilla, de la gracia y del deporte.

165 El tablero-meta (1) podrá tener dimensiones cualesquiera que se juzgaran convenientes y además cualquier forma apropiada á su finalidad, las casillas (2) podrán tener forma cuadrada, rectangular, circular, poligonal, hexagonal por ejemplo, ú otra, y la distribución relativa de las diferentes casillas podrá variar al infinito según se ha dicho, en cada caso particular.

170 El invento se aplica á los juegos de destreza y de competición de cualquier naturaleza, empleando cualquier proyectil adecuado para ser lanzado á la mano ó por medio de una raqueta, cesta, pala ó cualquier otro instrumento apropiado.

175 Descripto el juego según el presente invento así como el modo de llevarlo á la práctica, se habrá podido apreciar que constituye una notable innovación en la esfera de los juegos de distracción y de destreza y que por la universalidad de su aplicación, puede constituir también un medio conveniente para incrementar los ingresos fiscales, solicitándose por ello registro de Patente de Invención con arreglo á la siguiente

170289



+ 9 +

185

NOTA REIVINDICATORIA

190

1ª) Aparato aplicable á juegos de destreza y de competición por lanzamiento de pelotas de tenis ú otros proyectiles similares, caracterizado por un cuadro-meta vertical con casillas receptoras de los proyectiles y medios electro-automáticos de anuncio luminoso de los tantos conseguidos y verificación del tanteo por señales luminosas, tanto en el mismo cuadro-meta como en un marcador-totalizador dispuesto á distancia de aquel.

195

200

205

2ª) Aparato aplicable á juegos de destreza según la reivindicación 1ª, caracterizado porque el cuadro-meta puede tener forma varia y emplazarse á una distancia cualquiera de los jugadores y porque comprende un número variable de casillas-blancos intercambiables á voluntad y cuyas casillas llevan un mecanismo de señales, doble ó múltiple, comprendiendo una ó varias bombillas dispuestas dentro de ellas ó bien en lugares adecuados, situados á distancia ó no; hallándose dichas bombillas colocadas en un circuito común ó no, en circuitos independientes los unos de los otros y accionados por un interruptor solidario de un tabique ó cortinilla móvil, dispuesto ya sea á la entrada ó á la salida de la casilla ó bien en ambos lugares mencionados, y siendo los tabiques ó cortinillas móviles formados por unas varillas metálicas ó de cualquier otro material adecuado y marcados con el

**MALA REPRODUCCION
POR DEFECTO DEL ORIGINAL**

170289



+ 10 +

- 210 número ó puntuación correspondiente á cada casilla.
- 3^a) Aparato aplicable á juegos de destreza según reivindicaciones 1^a y 2^a, caracterizado porque las diferentes casillas del tablero-meta estan provistas de canales de salida para las pelotas ú otros proyectiles similares, cuyos canales llevan interruptores eléctricos accionados por el paso de las pelotas y verificando así las indicaciones suministradas por los interruptores primeros de la reivindicación anterior, y determinando estos interruptores segundos la producción de señales luminosas sobre un marcador-totalizador dispuesto á una distancia cualquiera del cuadro-meta; y caracterizado además porque los citados canales individuales desembocan en conductores-colectores dispuestos á lo largo del fondo de dicho cuadro-meta, y cuyos conductos colectores llevan las pelotas ó proyectiles á un depósito común previsto al pie del tablero ó cuadro-meta.
- 215
- 220
- 225
- 4^a) Aparato aplicable á juegos de destreza y competición por lanzamiento de pelotas de tenis ú otros proyectiles similares, según las reivindicaciones 1^a á 3^a, caracterizado por todos los medios descriptos, considerados conjunto ó separadamente, siémpre que tiendan á conseguir el objeto de la presente Patente y que debe recaer sobre
- 230
- 5^a) Aparato aplicable á juegos de destreza y competición por lanzamiento de pelotas de tenis ú otros proyectiles similares.

170289



+ 11 +

235

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad de la Patente definida por las anteriores reivindicaciones.

Madrid, 23 de Junio de 1945.

EL INGENIERO-AGENTE

Francisco H. H. H.

170289

Fig. 1

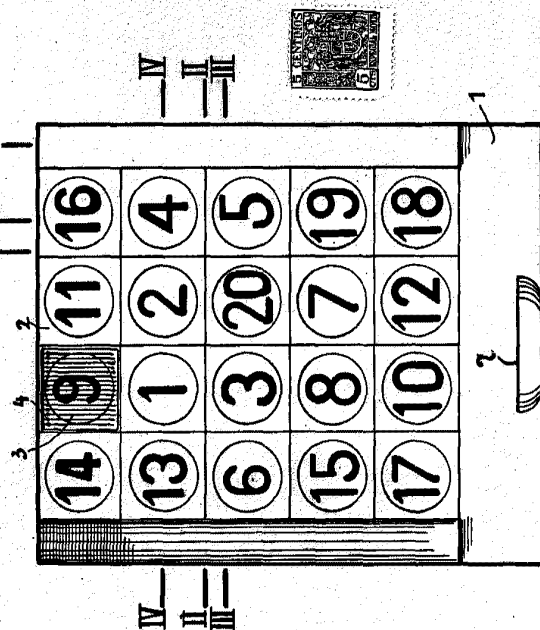


Fig. 5

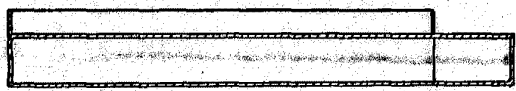


Fig. 6



Fig. 7

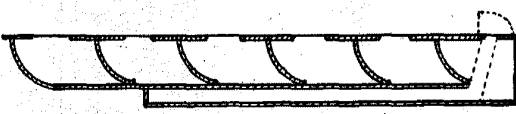
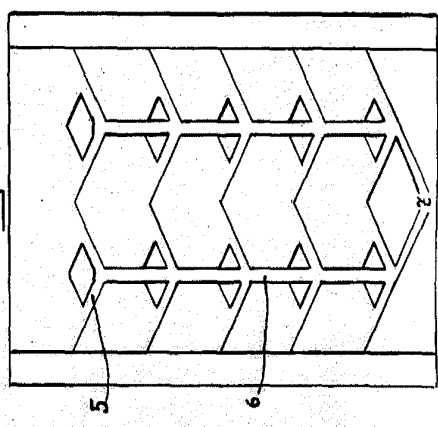


Fig. 8



Escala Variable

*Mudra. e. 11. Torino. 1846
 G. P. Pellegrini
 Scultore*

Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



RENATO ATTANASIO Y HERMANN PELLEGRINI, PARIS