

192109

14 JU



A63B

MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, a favor de Don Pablo ALCON PUEYO y Don Andrés SERRANO FUYOLA, de nacionalidad española, domiciliados en Zaragoza, Carretera de Madrid, Km. 316,2 - - - -

p o r

" JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA "

=====

5 La presente descripción se refiere, como su enunciado indica, a un juego recreativo de sobremesa, altamente atractivo y simplificado, especialmente concebido como medio eficaz de entretenimiento competitivo, cuya novedad con relación a cuanto se ha practicado en la materia hasta el momento presente, lo hace acreedor del privilegio de explotación exclusiva que preceptua el vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial.

10 Como se ha dicho anteriormente, el juego que se preconiza permite ejercitar los reflejos y habilidad de los usuarios, siendo necesaria la intervención de dos jugadores.



192109

Esencialmente, comprende un campo de juego dividido en dos parcelas de pendientes invertidas, de modo que a partir del eje transversal desciendan sobre unas metas o porterías defendidas con unas palancas móviles de accionamiento manual por medio de un mando; los flancos del campo de juego están enmarcados por unas bandas elásticas, convenientemente sustentadas y limitado por una pared o reborde adecuado; de esta manera, una vez lanzada una bola metálica sobre el centro del campo esta tenderá a rodar hacia una de las porterías, de modo que accionado las palancas correspondientes se evite el tanto al propio tiempo que se impulsa a la bola hacia el campo contrario, aprovechando las bandas elásticas que lo rodean, para poder dar efectos a la trayectoria de la bola y conseguir marcar tantos en la portería contraria.

En el centro geométrico del campo de juego se prevee un rodete de accionamiento manual para facilitar el saque inicial, al mismo tiempo que puede incidir en las condiciones del juego en caso de que la bola, impulsada por las palancas defensoras de cualquier portería o por las bandas laterales, pueda tropezar con las paletas del citado rodete. Por otro lado, en zonas intermedias del campo se pueden insertar unas pequeñas setas de borde elástico que modifiquen también la trayectoria de la bola de forma inopinada o premeditada, según la habilidad de los jugadores.

En los extremos laterales del campo se preveen unas mesetas dotadas de orificios ciegos, convenientemente numerados, constituyéndose en marcador donde se ván contando los tantos por medio de un testigo adecuado; dicho marcador puede adoptar otras formas, como por ejemplo de ábaco elemental y otras.

Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el plano adjunto complementario a esta exposición, se representa una forma práctica

192109



para la realización industrial y unicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exclusivo sino meramente informativo.

En el referido plano:

La figura 1, representa una vista en planta del campo de juego según la invención.

La figura 2, representa un detalle del dispositivo de mando de las palancas defensoras, visto por la parte posterior del tablero.

Haciendo referencia a la nomenclatura dada a los diversos elementos que componen el objeto de la presente protección, seguidamente se expone su constitución detallada y características del mismo.

En esencia, el juego objeto del presente registro comprende un campo de juego -1-, de forma rectangular, si bien los extremos presentan unos amplios chaflanes -2-, divididos transversalmente en dos parcelas de pendientes invertidas, de modo que a partir del eje transversal -3- desciendan hacia unas metas o porterías -4- defendidas cada una por unas palancas o flippers -5-, giratorios por uno de sus extremos, situados en las bocas de acceso de la portería -4-, definidas por los chaflanes -2-, mientras que la parte interior de dichas porterías presentan unos ensanches laterales redondeados para facilitar el movimiento de las palancas -5-.

El campo de juego está limitado por una pequeña pared periférica -6-, disponiendo en los extremos achaflanados -2- unas plataformas -7- internas dotadas de una pluralidad de orificios ciegos -8-, previstos para actuar como tanteador por medio de un testigo susceptible de ser alojado en cualquiera de los citados orificios -8-, al efecto debidamente signados en orden numeral.

Los flancos y chaflanes del campo propiamente dichos, quedan enmarcados por unas bandas elásticas -9- mantenidas por unos soportes adecuados -10- rematados por una cabeza ornamental.

En el centro geométrico del campo -1- se ha previsto un rodete

192109



-11- con aletas radiales, susceptible de girar libremente; asimismo, en puntos estratégicos de ambas parcelas se emplazan unas pequeñas setas -12- de borde elástico.

5 Las palancas -5- o flippers giran libremente sobre unos pivotes -13- que calan a través del campo -1-, solidarizandose por la parte posterior, figura 2, a sendas regletas ranuradas -14-, dispuestas paralelamente a las respectivas palancas -5-; en cada una de las regletas -14- correspondientes a una porteria -4-, se introduce un tetón -15- solidario en los extremos de sendos brazos -16- de un elemento de accionamiento laminar/<sup>en</sup> forma de Y, cuyo cuerpo -17- está montado sobre un eje de giro -18-, mientras que el extremo libre de dicho cuerpo -17- presenta un vástago -19- que atraviesa una ranura arqueada -20- del extremo correspondiente del campo -1-, para que por el exterior se solidarice un pulsador -21-, figura 1, para el accionamiento de las palancas -5-, de modo que accionando dicho pulsador -21- en uno u otro sentido por la ranura arqueada -20-, las palancas -5- se mueven alternativamente desde el interior de la porteria -4- hasta su limite frontal.

10  
15  
20  
25  
30 En estas condiciones, se pone en juego una bola, preferentemente de acero, a partir del rodete central -11-, tomando dicha bola, no representada, la dirección de una de las porterias -4-, de forma que el jugador correspondiente, accionando el pulsador -21- que mueve las palancas -5- impida el acceso de la bola a la porteria y con ello el tanto, al mismo tiempo que puede impulsarla hacia la porteria contraria aprovechando las bandas elásticas -9- de los laterales del campo -1- para poder dar efectos a la trayectoria de la bola y conseguir marcar tantos en la porteria contraria. Tanto las setas intermedias -12- como el rodete central -11- intervienen tambien en la jugada, modificando la trayectoria y velocidad de la bola, proporcionando con ello un mayor aliciente al juego.

192109



5 Descrito y representado el objeto industrial de este Modelo de Utilidad con amplitud y claridad suficiente, se declara como no practicado en España, haciéndose la salvedad de que los detalles ac- cidentales, tanto de conjunto como de sus componentes, podrán ser modificados según exigencias del mercado, siempre dentro de la obser- vancia de la esencialidad inalterada que queda resumida en la siguien- te:

N O T A

10 EN RESUMEN: El presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita para España, ha de recaer sobre las siguientes reivindi- caciones:

15 1ª.- JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA, caracterizado porque compren- de un campo de juego, convenientemente enmarcado, de forma preferen- temente rectangular, si bien los extremos presentan unos achaflana- mientos que convergen hacia sendos accesos de meta o porteria defen- didas, cada una por dos palancas o flippers de movimiento alternativo, articuladas en los extremos del acceso correspondiente; dicho campo está dividido en dos parcelas iguales de pendientes invertidas, de modo que a partir del eje transversal de simetria desciendan hacia 20 ambas metas; los flancos del campo están rodeados por unas bandas elásticas convenientemente sustentadas, mientras que interiormente dispone de varias setas de choque y de un rodete central giratorio de aletas radiales.

25 2ª.- JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA, según la anterior reivindi- cación, caracterizado porque los ejes de giro de las palancas defen- soras de las metas están solidarizadas por la parte inferior del ta- blero de juego a sendas pletinas ranuradas paralelas a la correspon- diente palanca, de modo que alojándose en cada una de las ranuras un tetón situado en el extremo de un brazo de accionamiento en forma de 30 Y, al girar éste sobre un punto de giro arbitrado en un punto del

192109

14



cuerpo central, se produzca el movimiento alternativo de las palancas defensoras.

5 3ª.- JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque el extremo del cuerpo del brazo de accionamiento en forma de Y, está dotado de un pivote que pasa a través de una ranura arqueada del correspondiente extremo del tablero de juego para que por la parte superior presente un pulsador de accionamiento manual para mover las palancas por medio del citado brazo, de forma que las palancas puedan impulsar una bola hacia el campo contrario, e impedir su acceso a la meta propia.

10 4ª.- Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el presente Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, - - - - -

p o r

15 " JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA "

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria Descriptiva que consta de seis hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara y planos que se acompañan.

Madrid., 14 JUN. 1973

P.A.,

PEDRO TELU MARA  
E.P.

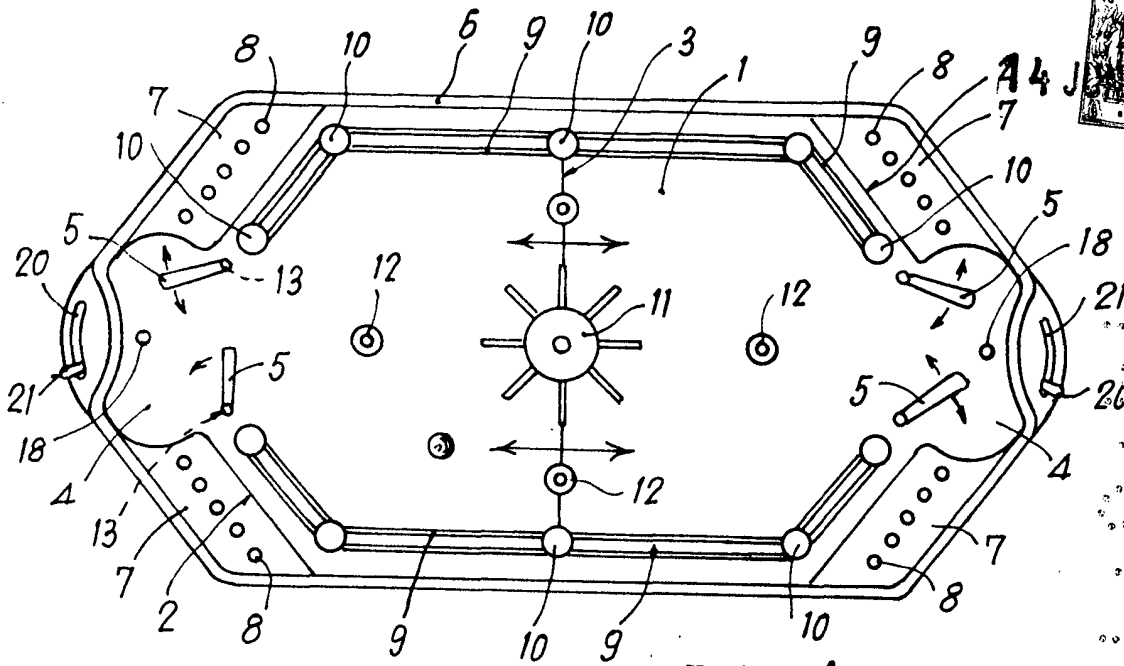


FIG. 1

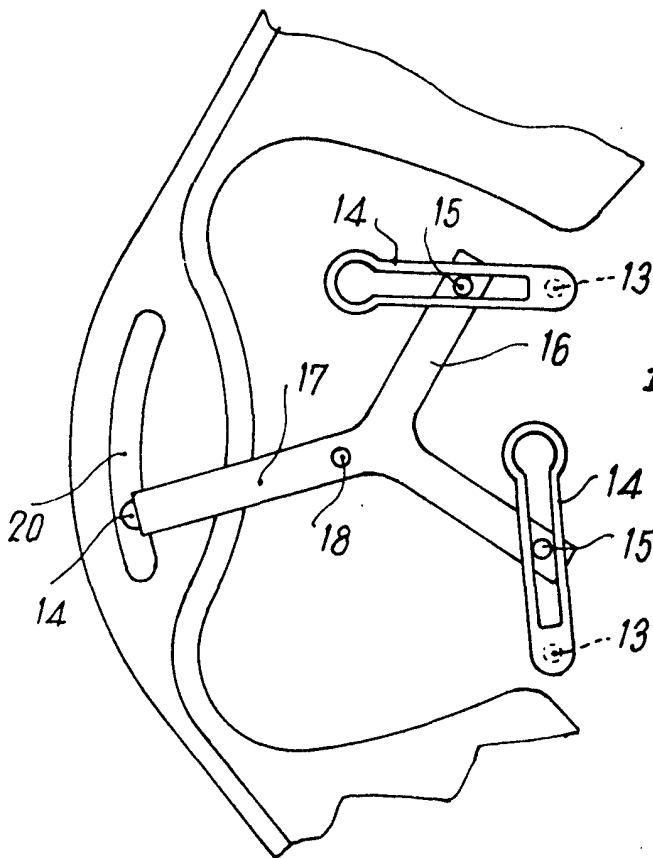


FIG. 2

Escala variable

Madrid, 14 JUN. 1973  
P.A.,

PEDRO FELU MARR  
P.P.