

194254



73

Int. Cl. A63D

M O D E L O
D E
U T I L I D A D

a favor de MIKMIK, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, Calle Castillejos, 388, por "JUGUETE ELECTRÓNICO PARA LA PRÁCTICA DEL TENIS".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un nuevo juguete para la práctica del tenis simulado electrónicamente, de fácil manipulación y que ofrece un gran entretenimiento a las personas que jueguen con él.

La familiarización con las reglas del juego del tenis resulta, en la actualidad, inaccesible para las personas de corta edad, ya que éstas carecen de la potencia física precisa para la práctica de este deporte.

La presente invención elimina este inconveniente por el hecho de proporcionar un juguete con medios electró-

5.



nicos capaces de simular un partido de tenis, accionable manualmente por dos jugadores que establecen competición al igual que en un verdadero partido de tenis.

5. Para ello, el juguete de acuerdo con la invención comprende una caja con alojamiento para pilas de alimentación, en cuya superficie se halla un tablero opaco provisto de zonas translúcidas enfrentadas a correspondientes lámparas de visualización del juego, las cuales pueden ser encendidas, una a una, mediante grupos de interruptores de mando, dispuestos, preferiblemente, en partes extremas de la caja, capaces de conectarlas a las pilas de alimentación con la condición de que se hallen accionados simultáneamente dos de los interruptores de mando.

10. Más concretamente, los interruptores de mando se hallan provistos de botoneras adecuadas dispuestas en partes extremas de la caja y formando grupos, diferenciados entre sí, para la recepción y devolución simulada de pelotas y los diferentes tipos de jugada a realizar, de forma que cada jugador disponga de un juego de botonera idéntico al de su adversario.

15. Las bombillas de visualización del juego sólo pueden ser encendidas cuando se hallen accionados, simultáneamente, uno de los interruptores de devolución de los mandos de un jugador y otro de los de recepción de los mandos de su adversario.

20. Las botoneras de cada jugador se hallan provistas preferiblemente de correspondientes viseras, colocadas convenientemente para que cada jugador quede imposibilitado de



ver los botones que está pulsando su adversario.

El tablero de visualización del juego lleva marcado, en su superficie exterior, un pequeño campo de tenis para la determinación de la validez de los juegos, y unas áreas de señalización para mantener el control de los puntos marcados.

5.

Los dibujos adjuntos muestran, a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención y en representaciones esquemáticas, una forma preferida de llevarla a la práctica.

10.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva de un juguete de acuerdo con la invención; la figura 2 es una vista superior en planta del tablero de visualización del juego visto por su superficie exterior; la figura 3 es una vista equivalente a la anterior pero vista por la superficie interior de la citada pantalla de visualización del juego; la figura 4 es una sección longitudinal de un extremo del juguete de acuerdo con la invención; la figura 5 es una sección en detalle, equivalente a la anterior; la figura 6 es una vista en planta de un sector del juguete, en la que ha sido parcialmente seccionado el tablero de visualización del juego para facilitar la ilustración; la figura 7 es un detalle de una sección longitudinal del juguete; la figura 8 es una sección transversal de un soporte, para las lamparillas de indicación, con su correspondiente lamparilla y la figura 9 es una vista parcial en perspectiva del soporte y la bombilla representados en la anterior figura.

15.

20.

25.



101234

5. En los dibujos se aprecia una caja -1- de sección trapezoidal, cuya superficie superior se halla formada por un tablero translúcido -2- en el que se han marcado las líneas definidoras de un pequeño campo de tenis -3- y unas áreas de señalización -4- de los puntos obtenidos en cada juego realizado.

10. Dicho tablero translúcido -2- se halla provisto en su superficie inferior de una mascarilla opaca -5- en la que se han practicado una serie de orificios -6- circulares, que dejan al descubierto al tablero translúcido -2- de visualización del juego.

15. En cada uno de los laterales oblicuos de la caja -1- se encuentran cuatro grupos de pulsadores -7_a-, -8_a-, -9_a-, -10_a- y -7_b-, -8_b-, 9_b-, -10_b-, a los cuales corresponden las denominaciones de volea recibida, volea devuelta, servicio y servicio devuelto, respectivamente.

20. En el interior de la caja -1- y enfrentadas con los orificios -6- de la careta opaca -5-, se hallan una serie de lamparillas indicadoras -11-, las cuales están montadas sobre correspondientes portalámparas -12- adaptados a una plataforma -13- contenedora de los canales conductores -14- que forman el cableado del circuito de las lamparillas -11- a modo de circuito impreso.

25. Dicho portalámparas -12- se halla formado por dos soportes metálicos y elásticos en forma de Y, -12_a- y -12_b- que se adaptan a los correspondientes contactos del casquillo de las lamparillas - 11-.

La plataforma -13- contenedora del circuito im-



5. preso, se halla montada sobre la base -1_a- de la caja mediante unos tornillos -15- con su correspondiente tuerca -16- y unos separadores tubulares -17-, y sobre la cabeza de los tornillos -15- se han colocado unas piezas -18- a modo de patas de sostén del conjunto.

10. Los conjuntos de pulsadores anteriormente descritos, están formados, cada uno, por un grupo de cuatro botones -19- que forman la parte accionable de correspondientes interruptores -20-, los cuales se encuentran conectados convenientemente al circuito impreso de la plataforma -13- mediante cables conductores de la electricidad -21-.

15. Cubriendo parcialmente a las botoneras de los dos extremos de la caja -1-, se hallan sendas viseras -22- y -23- adaptadas al cuerpo de la caja mediante correspondientes listones -24- contenedores de una ranura de fijación de su respectiva visera.

El funcionamiento del juguete descrito es el siguiente:

20. Colocados los jugadores uno en cada parte del tablero -2- y ocupándose de las respectivas botoneras de mando, se empieza el juego por uno de los contrincantes, el cual inicia la jugada pulsando arbitrariamente a uno de los pulsadores -9_a-, de servicio, mientras que su adversario pulsa simultáneamente uno de los cuatro botones -19- que forman el grupo -7_a- de volea recibida.

25. Al ser pulsados estos dos botones, se encenderá una de las bombillas -11-, la cual quedará determinada por la combinación efectuada con los pulsadores accionados de



los dos jugadores.

5. Si la luz encendida se encuentra en el interior de la zona del campo delimitado por la línea -3- que marca el reglamento comunmente empleado para los partidos de tenis reales, el servicio será bueno y proseguirá el juego, pero si la luz se enciende fuera de dicha zona, el servicio habrá sido nulo y el jugador receptor del servicio deberá de esperar un nuevo servicio.

10. Después de un servicio válido, a fin de devolver la fingida pelota al que sirve, el jugador receptor pulsa uno de los botones -19- del mando o botonera -8_b- o de volea devuelta, mientras que el jugador que sirve pulsa uno de sus botones -7_a- simultáneamente con el anterior, determinándose de esta forma la validez de la devolución, y en 15. caso afirmativo se prosigue el juego entre los dos contrincantes, mediante las botoneras -8_a-, -7_b-, -8_b- y -7_a- respectivamente, hasta que se marque algún punto.

Los puntos marcados se van registrando en las areas de puntuación -4-.

20. Las lamparillas - 11-, cuando se encienden, marcan un círculo luminoso sobre el tablero translúcido -2-, el cual es proyección del respectivo orificio -6- de la mascarilla opaca -5- que ciñe el haz de luz procedente de la bombilla -11- para darle una característica que se asemeje 25. a una pelota de las comúnmente empleadas en la práctica del tenis.

Las viseras -22- y -23- se encargan de impedir que los dos jugadores contrincantes, puedan ver los botones que está pulsando su adversario, y así, hacerle fallar en



su jugada.

Serán independientes del alcance de la presente invención los detalles accesorios y demás características constructivas no esenciales, empleadas en la puesta en práctica de la misma, como por ejemplo el tipo de portalámparas, las bombillas y el circuito impreso que podrán ser distintos a los representados, por quedar todo ello comprendido dentro del espíritu de las siguientes reivindicaciones.

- . -

N O T A

10. Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

1. Juguete electrónico para la práctica del tenis, que se caracteriza esencialmente por el hecho de comprender una caja con medios de alimentación eléctrica en cuya superficie se halla un tablero opaco provisto de zonas translúcidas enfrentadas a correspondientes lámparas de visualización del juego, las cuales pueden ser encendidas una a una, mediante grupos de interruptores de mando dispuestos, preferiblemente, en partes extremas de la caja, capaces de conectarlas a los medios de alimentación con la condición de que se encuentren accionados simultáneamente dos de los interruptores de mando.

2. Juguete electrónico para la práctica del tenis, según la reivindicación anterior, que se caracteriza



20 13

por el hecho de que los interruptores de mando están provistos de botoneras adecuadas dispuestas en partes extremas de la caja y formando grupos diferenciados entre sí, para la recepción y devolución simulada de pelotas y los diferentes tipos de jugada a realizar, de forma que cada jugador disponga de un juego de botoneras idéntico al de su adversario.

5.

3. Juguete electrónico para la práctica del tenis, según la primera reivindicación, que se caracteriza por el hecho de que las botoneras de cada jugador están provistas de correspondientes viseras, colocadas convenientemente para que cada jugador quede imposibilitado de visualizar los botones que está pulsando su adversario.

10.

4. Juguete electrónico para la práctica del tenis, según la primera reivindicación, que se caracteriza por el hecho de que el tablero de visualización del juego lleva marcado, en su superficie superior, un pequeño campo de tenis a escala reducida, para la determinación de la validez de los juegos, y unas areas de señalización para mantener el control de los puntos marcados.

15.

5. Juguete electrónico para la práctica del tenis.

Todo ello según queda descrito en la presente memoria y resumido en las reivindicaciones contenidas al final de la misma, establecidas de acuerdo con el artículo 100 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial y comprenden en conjunto nueve hojas foliadas, escritas a

•••••
 •••••
 •••••
 20.
 •••••
 •••••
 •••••
 •••••

2775

134354

20 AS



máquina por una sola de sus caras.

Barcelona, 20 de agosto de 1973

MIKMIK, S. A.

p. a.

[Handwritten signature]

MIKMIK S.A.

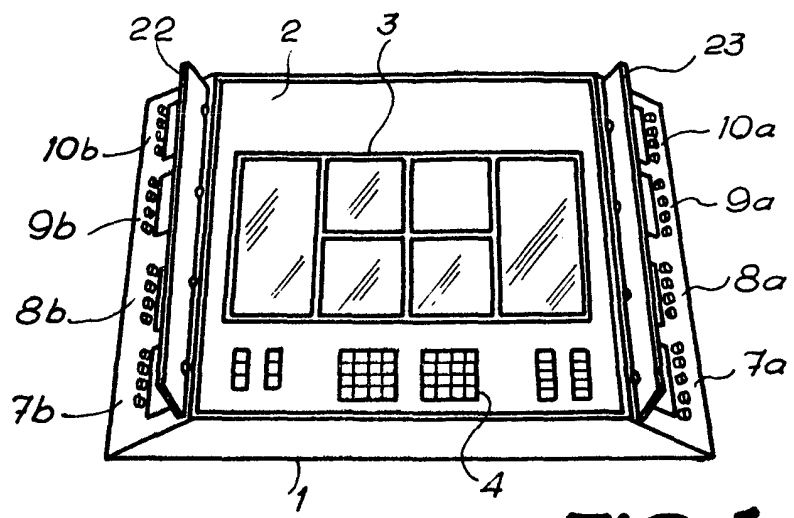


FIG. 1

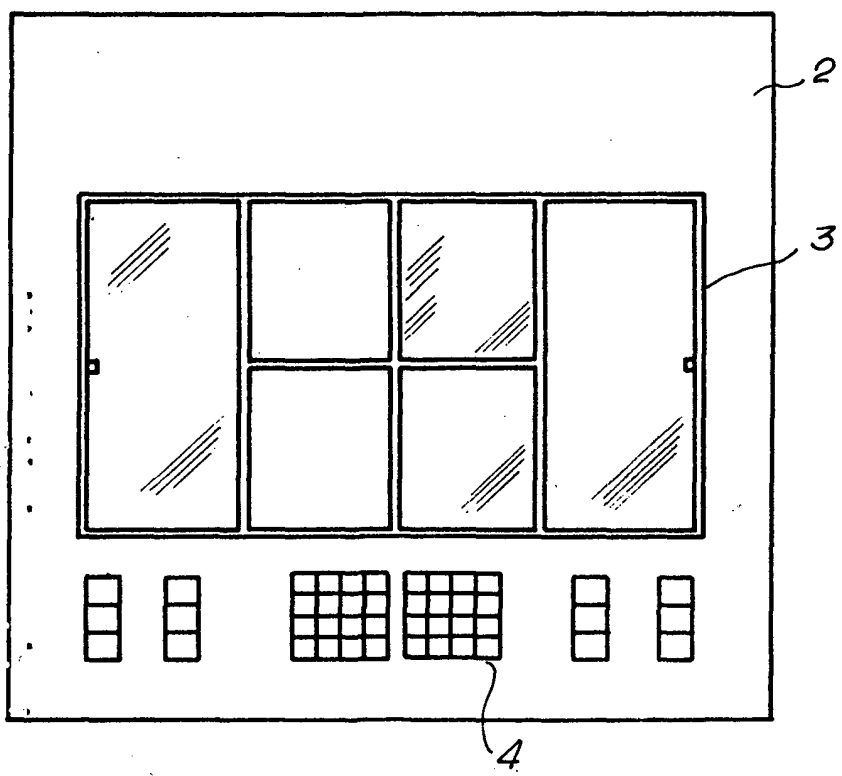


FIG. 2

Barcelona, 20 de agosto de 1973
p.a.

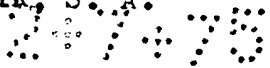


FIG. 3

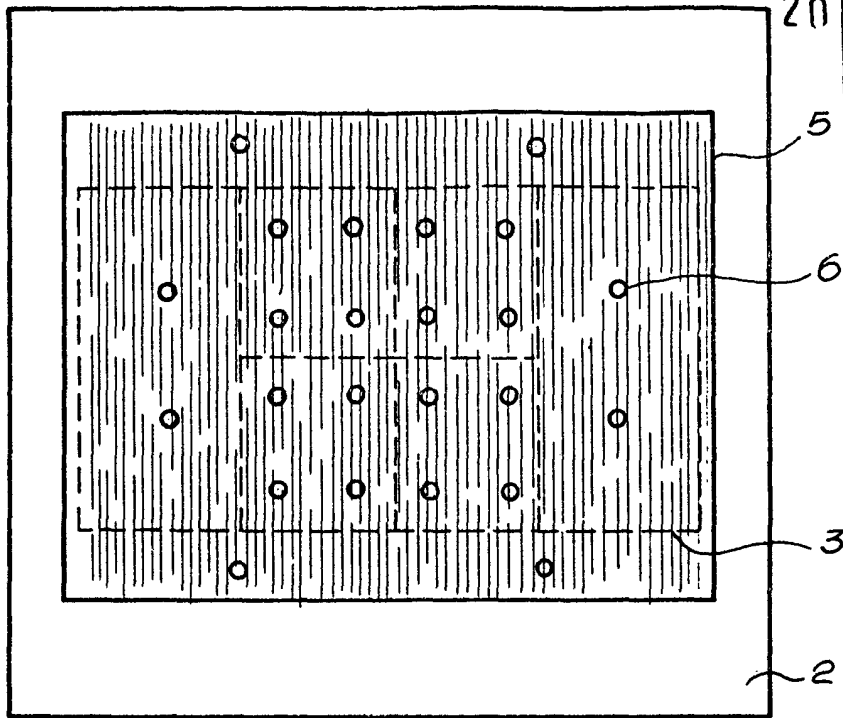


FIG. 4

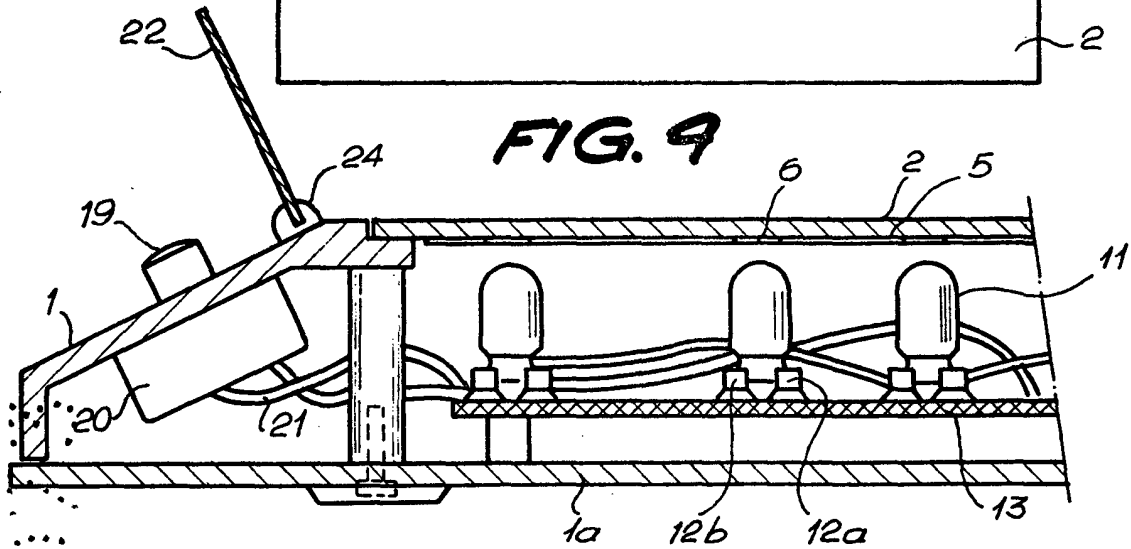
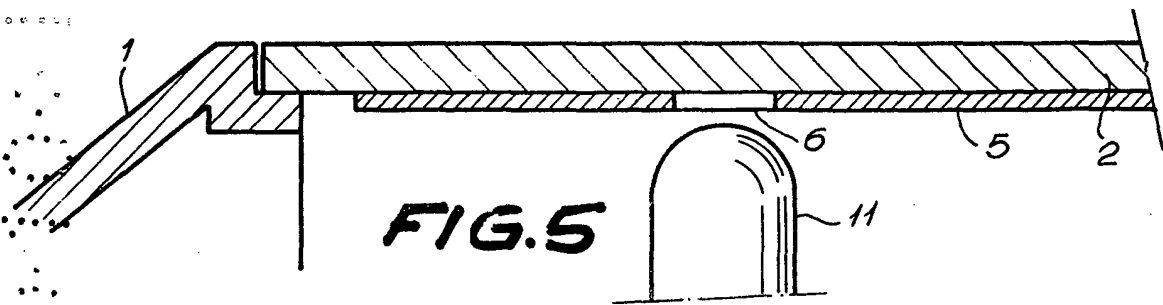


FIG. 5



Barcelona, 20 de agosto de 1973

p.a.

23923/3

7778

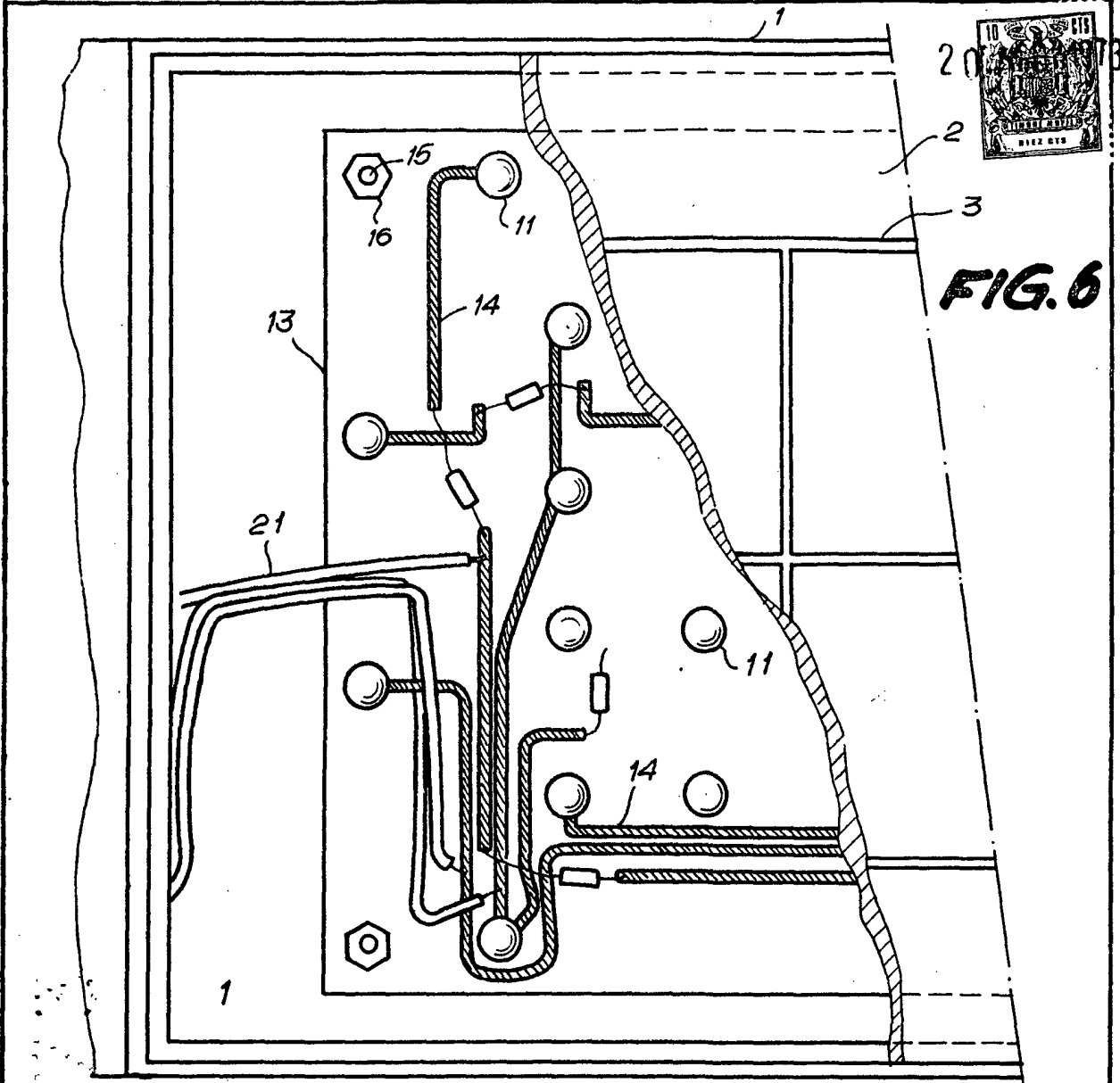


FIG. 6

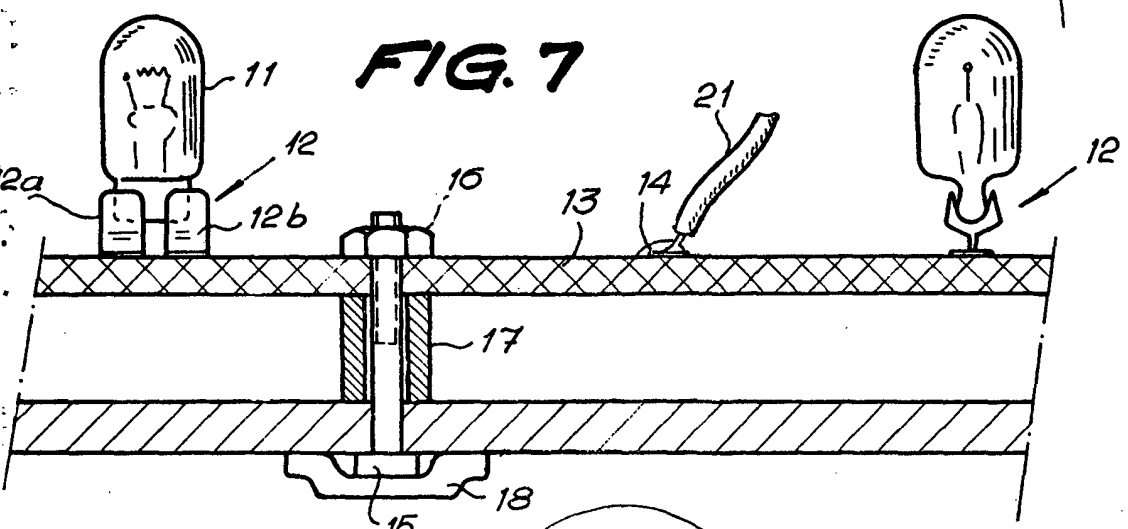


FIG. 7

Barcelona, 20 de agosto de 1973
p.a.

COBEN