

199067

199067



MEMORIA DESCRIPTIVA

de una

PATENTE DE INVENCION

que solicita por veinte años en España y sus Posesiones Don  
PAOLO LICATA DAMIANI, domiciliado en Madrid, calle de Maldonado  
núm. 67 por:

"UN MECANISMO PARA ACCIONAR LAS FIGURAS EN LOS  
JUEGOS RECREATIVOS DE SOBREMESA".

-----  
La presente patente de invención tiene por objeto garantizar  
la explotación exclusiva en territorio español, de un mecanismo  
que permita accionar las figuras de los juegos recreativos de so-  
bremesa y que entre otras ventajas inherentes a la marcha del jue-  
5 go, dá lugar a que se prescindia de cualquier mecanismo que actué  
en la superficie y que desfigura totalmente la misma.

Para mejor comprensión de esta memoria, se ilustra la misma  
con una hoja de dibujos que reflejan la realización del dispositi-  
vo que se pretende registrar.


10 La figura 1ª muestra en alzado la disposición del conjunto  
de ejes verticales y horizontales que en relación con los engranes  
correspondientes facilitan el accionamiento de las figuras.

La figura 2ª representa también en alzado, la vista lateral  
de un juego de engranes.

15 La figura 3ª ofrece, visto desde un plano superior, un con-  
junto de los mismos engranes.

La figura 4ª refleja en alzado y parte en sección, la dis-  
posición del eje vertical que mantiene la figura, así como su pi-  
ñón correspondiente.

20 De acuerdo con estas figuras procederemos a describir segui-

3  damente las características y funcionamiento del mecanismo que nos ocupa, el cual responde a unas barras de mando laterales, situadas por debajo de la superficie de juego y a las cuales van acopladas una o varias coronas dentadas helicoidales de eje horizontal que engranan exactamente con otros tantos piñones provistos de ejes verticales y a 90°, que son portadores de las figuras y que permiten la transformación de movimiento rotatorio vertical en movimiento rotatorio horizontal. Los piñones entre sí van montados en un soporte de 1:2 con el fin de permitir que a cada media rotación de la barra de mando, se produzca una rotación completa de la figura que sostiene el referido piñón de eje vertical.

El juego de coronas y piñones anteriormente descrito y sus correspondientes soportes, forman un solo cuerpo siendo fijada cada pieza a una base plana que, por medio de guías que atraviesan unos soportes racionalmente dispuestos y fijos bajo ella, dan lugar al movimiento transversal respecto a la superficie de un modo suave y con el mínimo desgaste.

El accionamiento de las figuras, cuando no se trate de juegos acuáticos, se produce a través de ranuras practicadas en la parte que representa la superficie del campo, el cual, con el fin de evitar que el cuerpo objeto del movimiento de las figuras, quede parado en algún punto del mismo, fuera de alcance, constituye una superficie inclinada convenientemente, en sentido longitudinal hacia el centro, donde convergerá la máxima inclinación de ambos terrenos.

Para que sea mas suave el obstaculo producido por las ranuras practicadas en la superficie de juego a través de las que pasa el pivote que porta y acciona cada figura, (por ejemplo Jokey sobre patines, golf etc.) o conjunto de figuras (por ej. caballo y jinete en el polo), se aplicará sobre dicha superficie un paño o tapete que neutralizará por completo cualquier irregularidad que pudiera producirse en el recorrido o trayectoria del cuerpo objeto del juego, (esto siempre que se trate de juegos en los

no concorra como superficie de juego el agua).

55

La adopción de este mecanismo permite mantener una disposición de las figuras no sobre una sola recta, sino siguiendo el criterio de las modernas tácticas, a fin de lograr que las figuras se adapten al campo de tal forma que den una mayor impresión de realidad y que sea muy reducida la superficie de juego que quede fuera de su alcance.



60

Según la realización preconizada en esta patente, todo el mecanismo de movimiento queda bien sumergido en el agua (caso del water-polo y otros juegos acuáticos), bien al aire, situado debajo del campo propiamente dicho, (ejem. gol-polo, etc.) para deslizarse sobre ejes metálicos que atraviesan transversalmente la mesa y los cuales quedan fijados a un bastidor racionalmente dispuesto.

65

70

Un solo eje de mando, de acuerdo con la disposición de los piñones de ejes verticales, que van situados en forma tal, que engranarán a la derecha y a la izquierda de la corona misma, accionará dos o varias figuras, contemporaneamente, estén estas dispuestas en línea recta o no.

75

Descrita la naturaleza y objeto de esta patente, se declara que los puntos de invención propia y nueva sobre los que ha de recaer la misma, están comprendidos en las siguientes

R E I V I N D I C A C I O N E S

80

1ª.- Un mecanismo para accionar las figuras en los juegos recreativos de sobremesa, caracterizado porque bajo la superficie de juego y acopladas a unas barras de mando laterales, se disponen unas coronas dentadas helicoidales de eje horizontal, cada una de las cuales engrana exactamente con un piñón que va provisto de un eje vertical a 90º, que porta la figura y permite la transformación del movimiento rotatorio vertical en movimiento rotatorio horizontal. Estos piñones se sitúan en un soporte de 1 : 2 a fin de conseguir que a cada media rotación de la barra

85

de mando, se produzca una rotación completa de la figura sostenida por el piñón de eje vertical.

2ª.- Un mecanismo para accionar las figuras en los juegos recreativos de sobremesa, según lo reivindicado en el punto primero, caracterizado porque el juego de coronas y piñones y sus correspondientes portes, forman una solo cuerpo, yendo fijada cada pieza a una base plana, que, por medio de guías que atraviesan unos soportes racionalmente dispuestos y fijos bajo ella, permiten el movimiento transversal respecto al campo, de un modo suave y con el mínimo desgaste.

3ª.- Un mecanismo para accionar las figuras en los juegos recreativos de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el extremo del eje vertical donde van montadas las figuras, (en el caso de juegos en los cuales no interviene el agua como campo de juego por ej. water-polo) pasa a la superficie del campo a través de unas ranuras practicadas en la misma. Dicha superficie que constituye dos planos inclinados convenientemente en sentido longitudinal hacia el centro donde convergerá la máxima inclinación de ambos terrenos, lleva aplicado un paño o tapete, que además de disimular las citadas ranuras, neutralizará cualquier irregularidad del recorrido o trayectoria del cuerpo objeto del movimiento de las figuras.

4ª.- Un mecanismo para accionar las figuras en los juegos recreativos de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la disposición de los piñones de eje vertical permite su engrane a derecha e izquierda de la corona y por tanto el accionamiento con un solo eje de mando de dos o varias figuras no situadas en línea recta.

5ª.- UN MECANISMO PARA ACCIONAR LAS FIGURAS EN LOS JUEGOS RECREATIVOS DE SOBREMESA.

Tal como queda descrito en la memoria que antecede y se ilustra en el plano adjunto.

Consta esta memoria de cinco hojas foliadas y mecanografiadas

199067



119 por una sola cara.

Madrid 3 de agosto de 1951.

*Picazo*

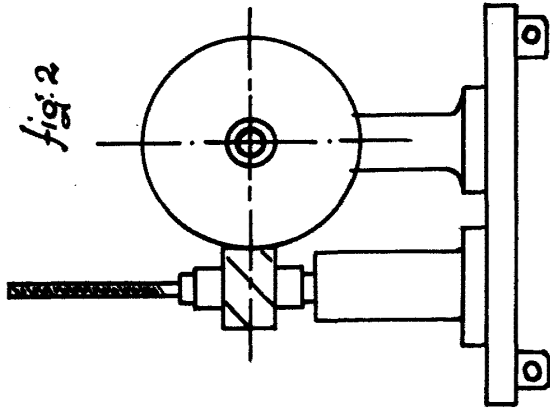


fig. 2

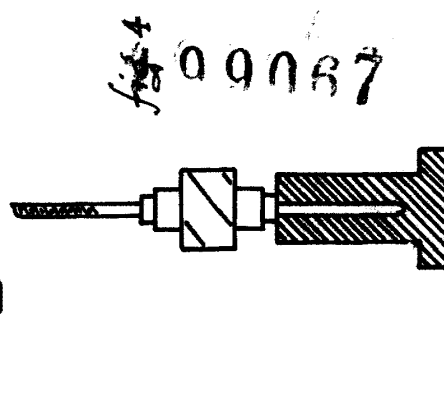


fig. 4

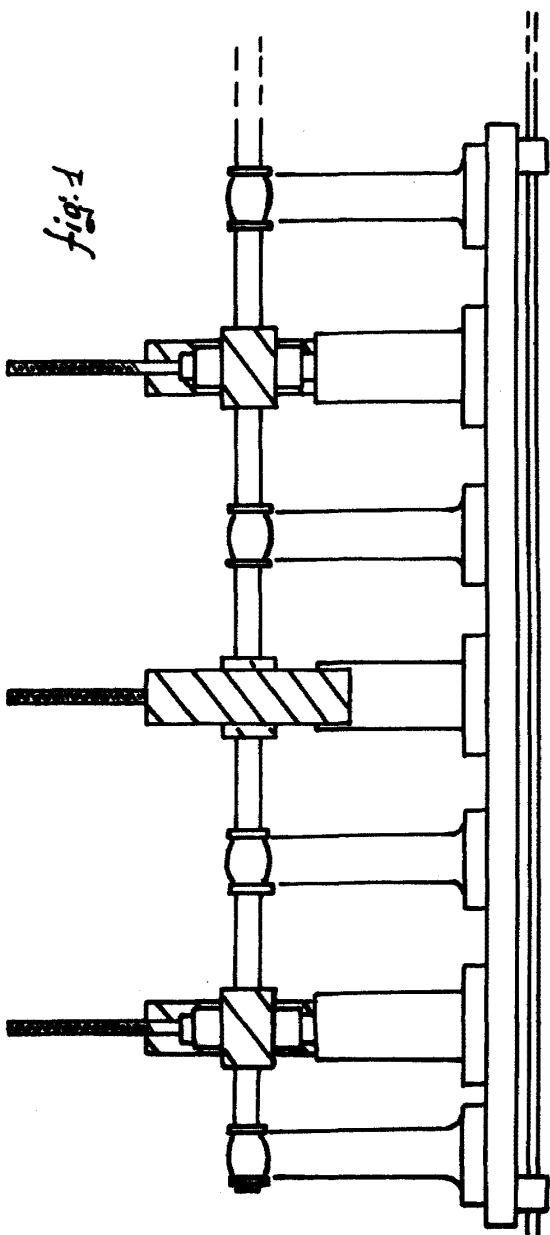


fig. 1

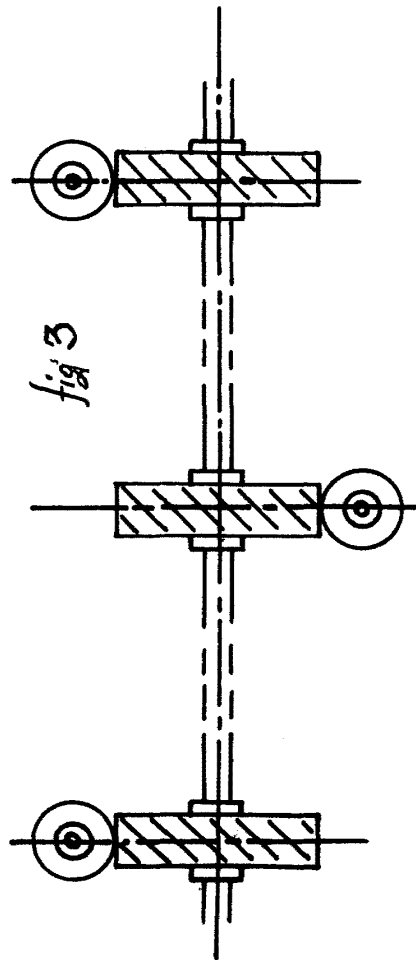


fig. 3

Escala variable  
Madrid, 3 de Agosto de 1958

*Licata*