



COPIA REPRODUCCION  
POR DERECHO DEL ORIGINAL

201738

201738

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de una patente de invención por  
20 años en España, sus Colonias y Protectorado a favor de los  
Sres. D. José Muñiz Cerra y D. Antonio Román Crespo, ambos de  
6 nacionalidad española y residentes en Madrid, calle de José  
Calvo, 16, por: "SISTEMA DE ACCIONAMIENTO A FIGURAS PARA JUE-  
GOS DIVERSOS".

Inventores: (los solicitantes).

=====

10 La presente patente de invención se refiere como su  
enunciado indica, a un sistema de accionamiento a figuras pa-  
ra juegos diversos, tales como jockey, futbol, etc., vulgarmen-  
te llamados juegos de sobremesa.

15 esencialmente, la patente que vamos a tratar consiste en  
disponer los jugadores que aparecen sobre el campo, montados  
sobre unos pivotes que sobresalen de la superficie del mismo,  
yendo éstos pivotes o ejes encajados por su base interior, en  
unos orificios practicados en unas pletinas metálicas que atra



201738

viesan el campo de lado a lado, y colocadas convenientemente, según sea la cantidad de jugadores a disponer, pudiendo girar como es consiguiente dentro del orificio en que se hallan montados dichos pivotes o ejes; éstos pivotes o ejes llevan montada en su centro una polea de madera o similar, por la cual há de discurrir un cordoncillo lo convenientemente fuerte, el cual habrá sido encerado previamente para evitar escurra sobre la misma. Este cordoncillo, unas veces dará una vuelta completa a la polea, y otras, pasará sobre una parte solamente, según sea el jugador dispuesto en dicho eje y la función que el mismo haya de realizar en el campo de juego; estos cordoncillos irán tensados mediante unos muelles dispuestos en sus dos extremidades, los cuales muelles irán engananchados a una pletina de pequeña longitud que estará soldada al lateral interior de la barra o mando de accionamiento, la cual, no es sino solamente un cuadradillo de hierro o similar, que discurre por el interior de un cajetín dispuesto sobre cualquier punto del rombo formado por la pletina ó punto solidario de la misma.

Entre los jugadores situados al exterior y el mecanismo situado en la parte inferior, se dispondrá una plancha metálica o de cualquier otro material similar y adecuado, que presentará en lugares estratégicos -generalmente alrededor de cada jugador, y uno central, o sea en mitad del campo de juego- unos resaltes circulares hacia el exterior, o sea, unas formas abombadas, a fin de eliminar puntos muertos sobre la superficie del campo, que pudieran inmovilizar a la pelota quedando fuera del alcance de cada jugador más próximo.

El funcionamiento de dicho dispositivo no puede ser mas sencillo ni completo, pues con el empleo del mismo se ha conse



201738

guido lo que hasta ahora era imposible, y es, poner en juego dos equipos de jockey compuesto cada equipo de cinco jugadores (o sea en total diez jugadores). Al empuñar el mando é imprimirle un movimiento de avance y retroceso, dicho mando pondrá en movimiento al cordoncillo solidario del mismo, el cual a su vez, hará girar a las poleas sobre las cuales pasa, y éstas como es natural, a los ejes sobre las cuales se hallan rifas, consiguiéndose de este modo un movimiento de giro de las figuras montadas en el pivote que sobresale de la superficie del campo de juego.

Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompaña a la misma una lámina de dibujos en la cual se há representado a título de ejemplo no limitativo, y refiriéndonos a un caso de ejecución aplicado a un juego de jockey, un ejemplo de realización.

En el dibujo:

figura 1<sup>a</sup>. - Una perspectiva del campo de juego a vista de pájaro.

figura 2<sup>a</sup>. - Una vista del mecanismo situado debajo del campo de juego, como asimismo el rombo formado por las pletinas donde descansa todo el mecanismo.

figura 3<sup>a</sup>. - Vista en detalle de un jugador montado sobre el pivote que sobresale al exterior de la superficie del campo de juego.

figura 4<sup>a</sup>. - Vista en detalle de la barra o mando de accionamiento del sistema.

Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre las mismas designan las distintas partes del invento, su descripción es como sigue:



En la figura 1<sup>a</sup>. - con -1- porterías; con -2- abombado exterior situado en el centro del campo de juego y, con -3- abombados de menor diámetro situados alrededor de cada jugador.

5 En la figura 2<sup>a</sup>. - Con -4- bastidor formado por la pletina donde ha de descansar todo el mecanismo; con -5- eje o pivote sustentador de la polea de transmisión y de la figura del jugador; con -6- polea de transmisión; con -7- cordoncillos transmisores del movimiento; con -8- muelles tensores de dichos cordoncillos; con -9- barra ó mando de accionamiento; con  
10 -10- cajetines sobre los que há de discurrir dicha barra de accionamiento y, con -11- empuñadura del ya mencionado dispositivo de accionamiento.

En la figura 3<sup>a</sup>. - Con -5- ejes o pivotes; con -6- polea de transmisión y, con -12- figura del jugador.

15 En la figura 4<sup>a</sup>. - Con -9- barra de accionamiento; con -10- cajetín-guiador de dicha barra y, con -11- empuñadura de dicha barra ó mano.

20 Describo suficientemente el objeto de la presente patente de invención así como la forma de realizarlo en la práctica, solo queda hacer constar que las modificaciones de detalle y elección de materiales que pudieran elejirse, que no llegasen a alterar la esencialidad del objeto que se vá a reivindicar en la siguiente nota, habrán de considerarse igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

25

N O T A

1 - sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos, caracterizado por comprender un bastidor metálico, en el cual se han practicado unos orificios que han de servir pa-



201738

ra alojar en su interior los extremos inferiores de unos pivotes e ejes.

2 - Sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos, según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizado porque los pivotes o ejes señalados en el punto anterior, llevan, en su centro aproximadamente una polea de madera o similar convenientemente acoplada, y en la parte superior de dicho pivote, o sea la que sobresale por la superficie exterior del campo de juego, una figura que representa al jugador indicado al juego que se trata de reproducir, convenientemente acoplado por cualquier medio tal como encajado a presión ó atornillado.

3 - sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque dichas poleas indicadas en el punto anterior, están enlazadas unas con otras por medio de una transmisión tal como un cordoncillo, tira de cuero o similar, dando unas veces la vuelta completa y otras media vuelta, según sea el jugador que sobre cada eje se halle montado, y la función que el mismo haya de realizar en el campo de juego.

4 - sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque el enlace de dichas poleas por medio de la transmisión adecuada, se efectuará irracionalmente, o sea, formando dos grupos -los dos equipos a contender en el campo de juego-, yendo los dos extremos de uno y otro cordoncillo ó transmisión enlazados a un muelle tensor, trozo de goma o similar.

5 - sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque el movimiento y accionamiento de todo este sistema



se efectuará por medio de una barra o mando de hierro o similar, al cual se fijarán los extremos de los muelles tensores por cualquier medio adecuado.

5  
6 - Sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque dichas barras de mando discurrirán por el interior de un cajetín metálico -de la forma geométrica adecuada a la barra que há de albergar- con facilidad de efectuar por medio de la empuñadura de dichos mancos un movimiento de avance y retroceso de  
10 dicha barra, consiguiéndose de esta forma poner en movimiento el sistema por medio del cordoncillo enlazado a dicho manco, el cual pasando por todas las poleas -de su grupo-, imprimirá a las mismas un movimiento de rotación sobre su eje, consiguiéndose de esta forma que el jugador fijado en la extremidad superior de dicho  
15 eje, efectúe un movimiento también de rotación sobre sí mismo.

7 - Sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque en la plancha metálica ó similar que ha de situarse entre los jugadores y el mecanismo de accionamiento -la cual  
20 forma el campo de juego propiamente dicho- se han practicado en lugares estratégicos -generalmente alrededor de cada jugador, y uno central, o sea en mitad del campo de juego- unos resaltes circulares hacia el exterior, o sea, unas formas abombadas, a fin de eliminar puntos muertos sobre la superficie del campo que  
25 pudieran inmovilizar a la pelota fuera del radio de acción de cada jugador.

8 - Sistema de accionamiento a figuras para juegos diversos.

según se describe y reivindica en la presente memoria des-



1302

- 7 -

201738

criptiva y se ilustra en los dibujos que a la misma se acompañan.

Consta esta memoria de siete hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y lámina de dibujos.

Madrid,

Loz *Amis*

*Amis*

Fig - 1

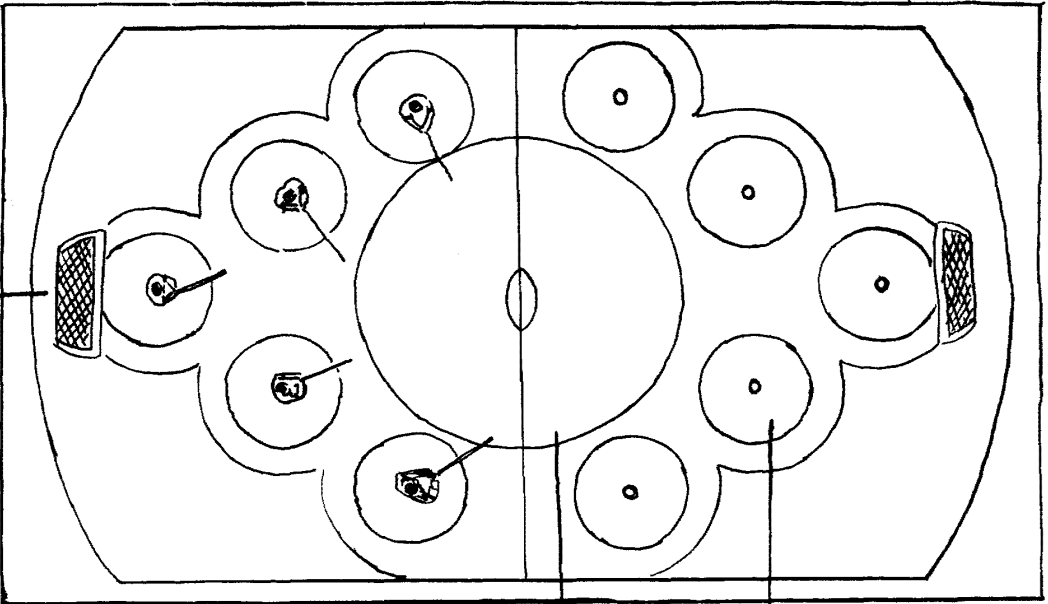


Fig - 2

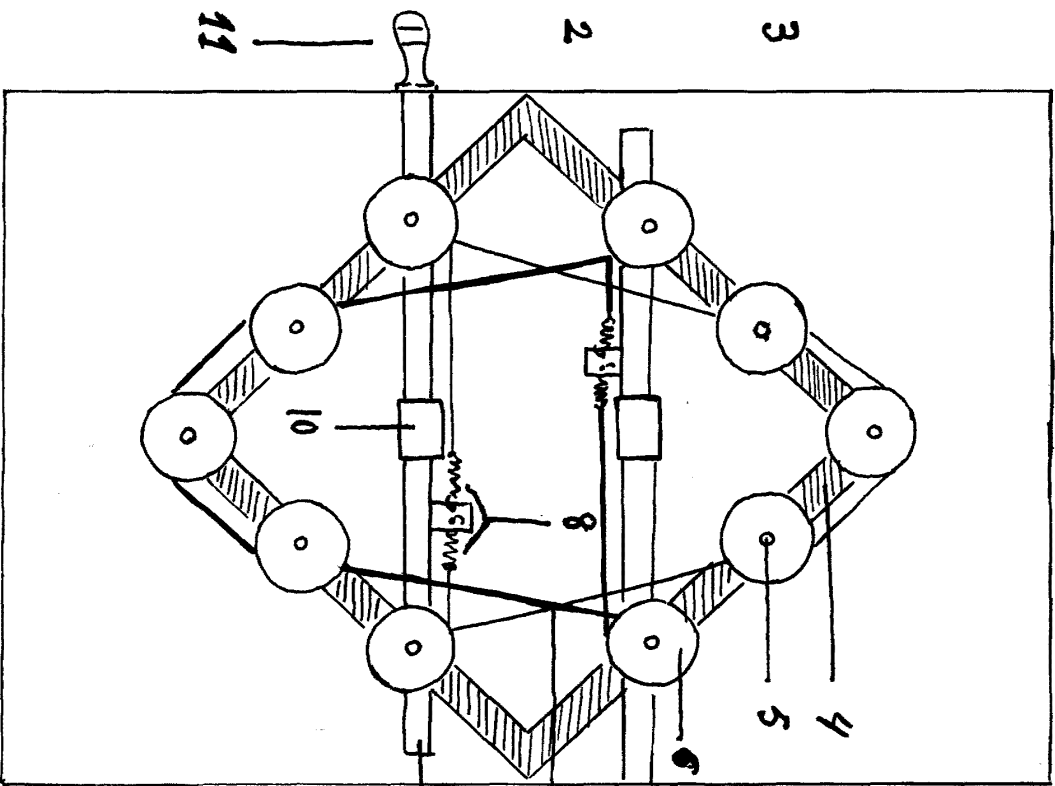


Fig - 3

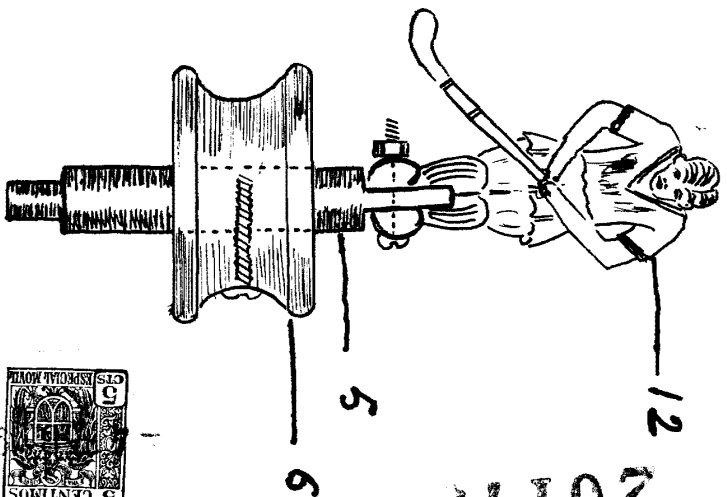
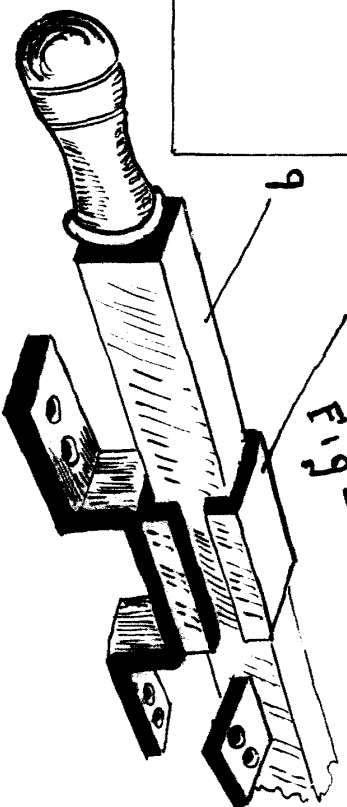


Fig - 4



20173

