

202802

202802



Int. C. A63F

202802

MODELO DE UTILIDAD

Por 20 años

cuyo privilegio se solicita para todo el territorio español, a favor de

Don Santiago BOIX PASARET

de nacionalidad española, con domicilio en Hospitalet del Llobregat (Barcelona), calle Viñeta, 17 y 19, por:

"JUEGO DE MESA ELECTROMECÁNICA"

- - -



## MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

Este Modelo de Utilidad se refiere a un juego de mesa electro-mecánica, constitutivo de una nueva realización de mueble empleado para esta clase de juegos de habilidad, en el que ha sido modificada tanto su estructura como la forma de funcionamiento, con el objeto de obtener el resultado industrial nuevo que se expresa en el contenido de la presente memoria.

El planteamiento del Modelo se halla encuadrado en el tipo general de los juegos de habilidad, en que una bola de peso y densidad adecuados, transcurre por una superficie (en este caso cóncava), bajo el efecto impulsivo que le imprime el jugador al mover de forma conveniente la citada superficie cóncava, con lo cual la referida bola, a medida que va acelerándose, por efectos de la fuerza centrífuga, tiende a discurrir por la parte más alta de la concavidad. A partir de cierta velocidad, y debido a que la superficie cóncava de halla limitada superiormente por un techo plano transparente que impide la proyección de la bola hacia afuera, ésta se mantiene dando vueltas por el borde de dicha concavidad junto al techo plano, hasta tanto la velocidad imprimida a la bola no baja del límite indispensable. En tales condiciones, se dispone de una célula detectora de funcionamiento electrónico, la cual registra los pasos de la bola por ella, consistiendo el juego precisamente, en lograr mantener la repetida bola dando vueltas por el vértice superior el mayor tiempo posible y a la mayor velocidad, registrándose los pasos por la célula en un marcador instalado a tal fin, el cual se halla programado además para que al sobrepasarse una cierta cantidad de vueltas durante un período de tiempo que a su vez va marcando un temporizador, sea registrado en el marcador el grado de habilidad y destreza del jugador.

Para mejor conocimiento de la estructura del Modelo, se describe a continuación un caso práctico de realización del mismo, debiéndose interpretar ésta como ejemplo simplemente ilustrativo no limitativo de la idea, acompañándose además para ello, una lámina de dibujos en la cual:

Figura 1, esquematiza una sección media vertical de la mesa



de juego según el Modelo.

Figura 2, representa a la propia mesa vista por delante, y

Figura 3, es un detalle en perspectiva de la célula detectora.

De acuerdo con la aludida composición de la mesa, la semiesfera (12) se halla unida al mueble (10) por medio de la rótula (13), la cual permite al jugador mover la semiesfera (12), movimientos que quedan limitados por el vástago (5), el cual limita la amplitud de los mismos, pero permitiendo que éstos sean ejecutados en el momento oportuno haciendo acelerar debidamente a la bola (8).  
40. Para tal fin, el jugador dispone de los mandos (9) situados en la parte delantera de la semiesfera (12).  
45.

Limitando a la repetida semiesfera (12), se halla en su parte superior una tapa circular transparente (6), la cual impide que la bola (8) salga proyectada al exterior, permaneciendo ésta dando vueltas por su borde en tanto la velocidad imprimida en la misma sea la suficiente para vencer a la gravedad que la atrae hacia abajo. En esta parte superior, se halla instalado un sensor de célula detectora (7), el cual está situado dentro de un perfil metálico (11), sustentador asimismo de la semiesfera (12), y el vástago limitador de la amplitud de movimientos (5), sirviendo además de blindaje electrostático a la célula detectora.  
50.   
55.

Visible desde la parte frontal del Modelo, se halla dispuesto en la parte superior del mueble, tal como ilustra figura 2, un tablero de instrumentos (4), en el cual se ha dispuesto un temporizador (18), un cuenta pasos (17), una entrada de monedas (16), una rejilla (19), y las ventanillas (15), las cuales indican el grado de habilidad del jugador. Todo el conjunto se halla sustentado por sendos niveladores (14), a fin de compensar las posibles diferencias de nivel existentes en el pavimento donde se instale el aparato.  
60.   
65.

Descrito suficientemente el objeto a que se contrae el presente Modelo de Utilidad, ha de hacerse constar que el mismo podrá llevarse a cabo bajo distintas formas, proporciones, dimensionado, disposición y decoración inclusive de sus distintos órganos y partes, así como por lo que respecta al empleo de los materiales em-  
70.

202.02



empleados para su construcción, variables también a conveniencia, siempre que con todo ello permanezca inalterada la esencialidad de la idea, que es la que se resume y concreta en los términos de la siguiente

75.

N O T A

Se declaran de novedad y utilidad para todo el territorio español, las siguientes

REIVINDICACIONES

80.

1.- Juego de mesa electromecánica, que se caracteriza esencialmente por comprender una semiesfera limitada superiormente por una tapa plana y transparente, y por cuyo interior se hace discurrir dando vueltas a una bola, a la que se le puede imprimir la adecuada aceleración a voluntad del jugador, mediante movimientos de vaivén a que la semiesfera puede someterse, para lo cual su sustentación inferior tiene lugar por medio de una rótula o cojinete apropiado.

85.

90.

2.- Juego de mesa electromecánica, según la reivindicación anterior, caracterizada también porque al acelerarse el movimiento de la bola en el interior de la semiesfera, conforme se van sucediendo los vaivenes que le imprime el jugador, las trayectorias de las vuelátas de aquélla, por la fuerza centrífuga, tienden a desplazarse hacia la parte más alta del borde circunferencial o vértice formado por la tapa transparente de la semiesfera, y en cuyo borde se halla por su parte instalada una célula detectora que registra los pasos de la bola por la misma, constituyendo un contador de vueltas de circunferencia máxima de ésta, cuyo número se registra en unos indicadores dispuestos en un panel frontal, junto a la ranura introductora de monedas, marcando el grado de habilidad del jugador.

95.

100.

- 5 - 202802



3.- "JUEGO DE MESA ELECTROMECAÁNICA"

Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria, que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y una lámina de dibujos que la ilustra.

Madrid, 3 MAYO 1974

P.A.

202802

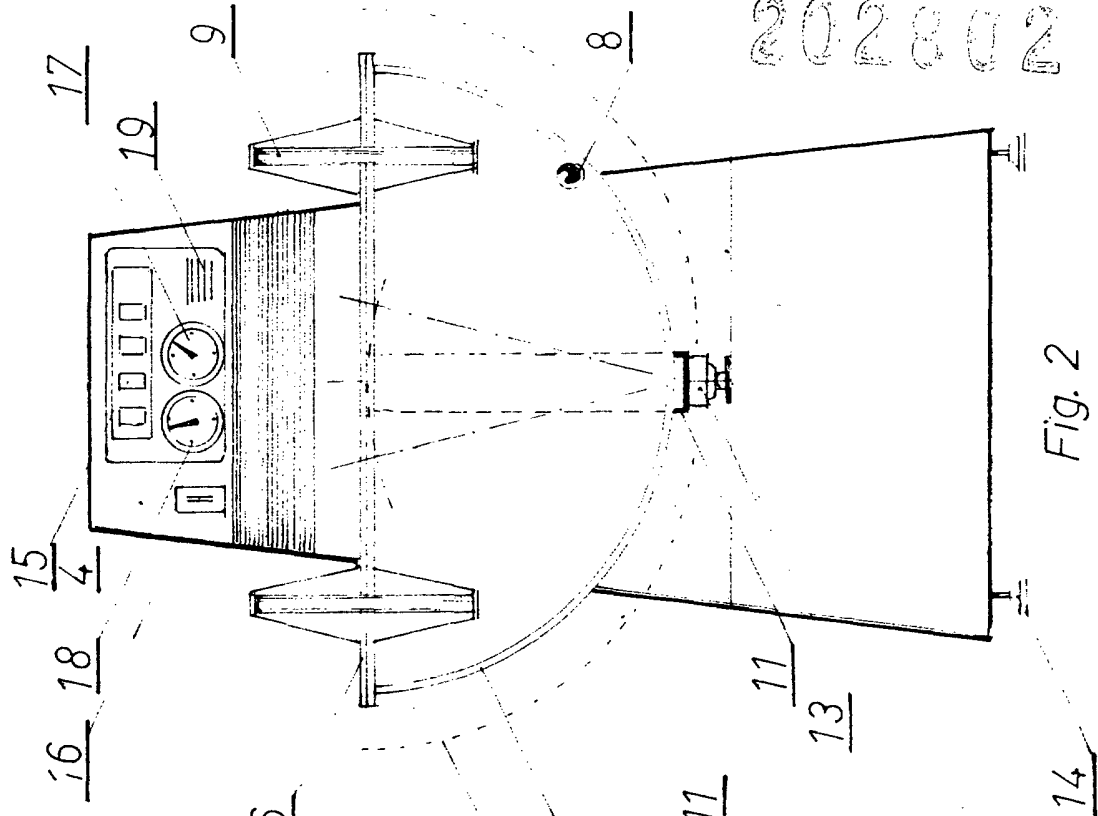


Fig. 2

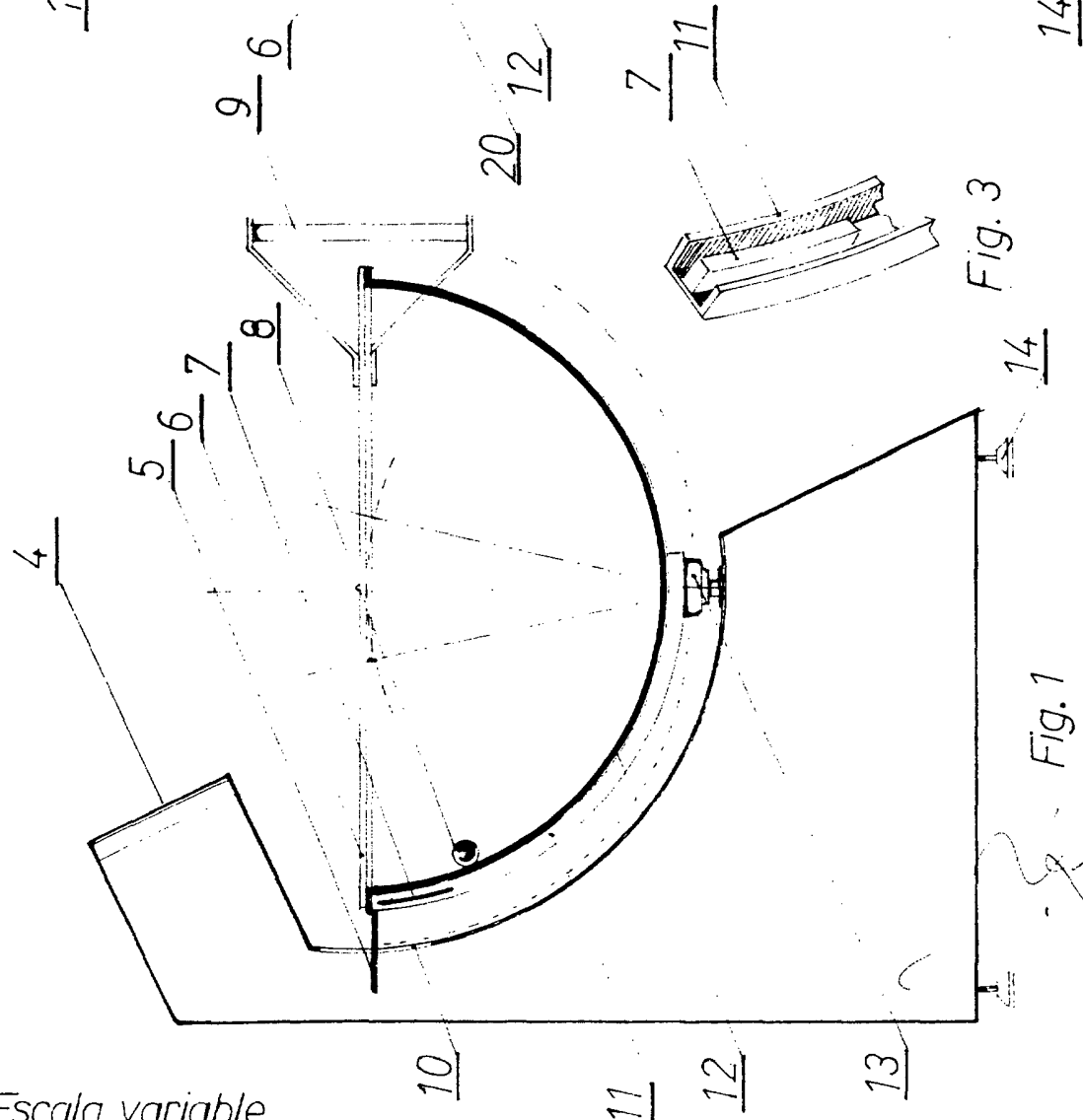


Fig. 1

Fig. 3

Escala variable