

202803



Int. C.M.

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 ELECTROMECAÁNICA"

MEMORIA DESCRIPTIVA

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

El planteamiento del Modelo se halla encuadrado en el tipo general de juegos de habilidad en los que el jugador dispone de elementos impulsores accionados a voluntad, los cuales, mediante la percusión de unos martilletes, empujan a una bola de peso y densidad adecuados hacia otras partes de la cancha de juego, en las cuales otros martilletes, accionados también a voluntad por otro jugador, la impulsan a su vez en otra dirección, continuando así el juego hasta que uno de los contendientes no logra dar con la bola con un martillete, en cuyo caso, en un marcador dispuesto a tal fin, le computa cada vez que falla una penalización, finalizando por consiguiente el juego, cuando uno de los jugadores alcanza una predeterminada cantidad de penalizaciones.

Pare mejor conocimiento de de la estructura del Modelo y su funcionamiento, se describe a continuación un caso práctico de realización del mismo, el cual habrá de tomarse como ejemplo simplemente ilustrativo no limitativo de la idea, para lo cual además se acompaña una lámina de dibujos en la cual:

Figura 1, esquematiza una vista en planta de la mesa de juego observada desde arriba.

Figura 2, representa una sección media vertical de la propia mesa, y

Figura 3, constituye un detalle de uno de los martilletes impulsores de la bola, mientras que

Figura 4, corresponde a otro detalle de la forma como queda unida la bola en el tablero.

En tales condiciones la mesa se halla constituida, conforme

202803



35. se aprecia en figura 2, por dos cilindros (15) y (18), de diferente diámetro, los cuales se encuentran unidos entre sí axialmente intermediando el tablero de juego (17), y rematando el conjunto en una semiesfera de material transparente (13).

40. En el interior del cilindro superior (15), queda montado un segundo tablero (16), el cual viene unido al inferior por medio del vástago (6), sirviendo éste, además, de punto de giro de los mandos (7). Sobre el tablero superior (16) existe un equipo fluorescente (14), con objeto de iluminar la cancha de juego (8) de material traslúcido, la cual queda situada en la parte superior del cilindro (15) y sobre la que a su vez se asienta la referida semiesfera (13), siendo el aro (5) el elemento de unión de aquella  
45. con el indicado cilindro (15).

50. Por su parte la cancha (8) está dotada en su centro, del mecanismo detallado en figura 4, y que consiste en la bola (11) unida por medio de la varilla (12) al disco (24), el cual a su vez queda fijado en el soporte (26) atornillado en el centro de la cancha (8) atravesando el disco (27) que por su lado descansa también sobre esta última, aunque de forma muelle por medio de una pluralidad de resortes intercalados (28).

55. A ambos lados del mueble y también de la cancha de juego, existen, en correspondencia con los martilletes impulsores, detallados en figura 3, sendas ranuras en arco (9), por las que sobresalen éstos, siendo su longitud la indispensable para el adecuado recorrido o giro de cada martillete en busca de la bola (11) durante los lances de juego.

60. A tal efecto, cada martillete comprende un solenoide (23) con un vástago axial (20), el cual, al pasar la corriente eléctrica por la bobina, se desplaza hacia arriba e impulsa convenientemente a la plaquita (19) situada encima de forma articulada por un extremo (21), con lo que ésta se levanta hacia el centro de  
65. la cancha en la propia dirección del soporte (22) que la contiene, constituyendo el elemento percutor de la bola (11) del brazo (7) giratorio. Cada uno de estos presenta una doble acodadura, girando como se ha dicho en el pivote central (6), y llevando en el

202803



70. extremo opuesto que sobresale del cilindro (15) el asidero (10) de empuñadura manual. En este ejemplo descriptivo, se tienen dos pares de mandos enfrentados, con lo que cada jugador dispone de dos martilletes para ir en busca de la bola durante los recíprocos contra-golpes de la misma, y de no incidir ésta sobre una plaquita (19) del martillete en uno cualquiera de los lances fallidos, el disco 75. (24) entra en contacto con el disco inferior (27), con lo cual el pico central existente debajo de este disco, oscila lateralmente actuando sobre un contacto (29) acoplado eléctricamente a unos elementos contadores de los golpes fallidos o penalizaciones de la bola sobre los martilletes en juego, dándose por terminada una par- 80. tida, cuando uno de los jugadores sobrepasa una determinada cantidad de penalizaciones previamente convenida.

85. Descritas suficientemente las principales características a que se contrae el presente Modelo de Utilidad, ha de hacerse constar que en el mismo podrán variarse las proporciones, dimensionado, forma y decoración, así como la naturaleza de los materiales empleados, siempre que con ello permanezca inalterada la esencialidad de la idea, que es la que se resume y concreta en los términos de la siguiente

N O T A

90. Se declaran de novedad y utilidad para todo el territorio nacional, las siguientes

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

95. 1.- Juego de mesa electromecánica, que se caracteriza esencialmente por comprender un tablero de juego o cancha de forma circular preferentemente, la cual se halla recubierta por una semiesfera de material transparente, y en cuyo interior quedan montados unos martilletes especiales, accionados a voluntad por los jugadores con el fin de golpear el máximo número de veces posible, una bola interior de la máquina.

100. 2.- Juego de mesa electromecánica, según la reivindicación anterior, caracterizado asimismo porque la bola interior de juego

202803



105. queda unida al centro de la cancha mediante una varilla y un órgano elástico adecuado, permitiendo la oscilación de un lado al otro de ella, bajo un arco prácticamente de 180° al ser impulsada por los martilletes durante los sucesivos lances del juego, con la particularidad de que cada martillete está dotado, al efecto, de un elemento percutor de plaquita, accionado automáticamente por medio de un solenoide eléctrico idóneo, dispuesto en su brazo de accionamiento manual dentro del mueble del aparato.

110. 3.- Juego de mesa electromecánica, según las precedentes reivindicaciones, caracterizado finalmente porque cada vez que un jugador no acierta con el contragolpe de la bola durante el juego con uno de los martilletes, la caída de ésta en el vacío, determina la incidencia de un disco central solidario de la varilla soportante, contra una pletina también central de la cancha, que a su vez acciona un microcontacto eléctrico acoplado a unos contadores que registran numéricamente los fallos o penalizaciones del jugador, dándose por terminada la partida cuando uno de ellos sobrepasa el número de penalizaciones previamente convenido.

120. 4.- "JUEGO DE MESA ELECTROMECAÁNICA"

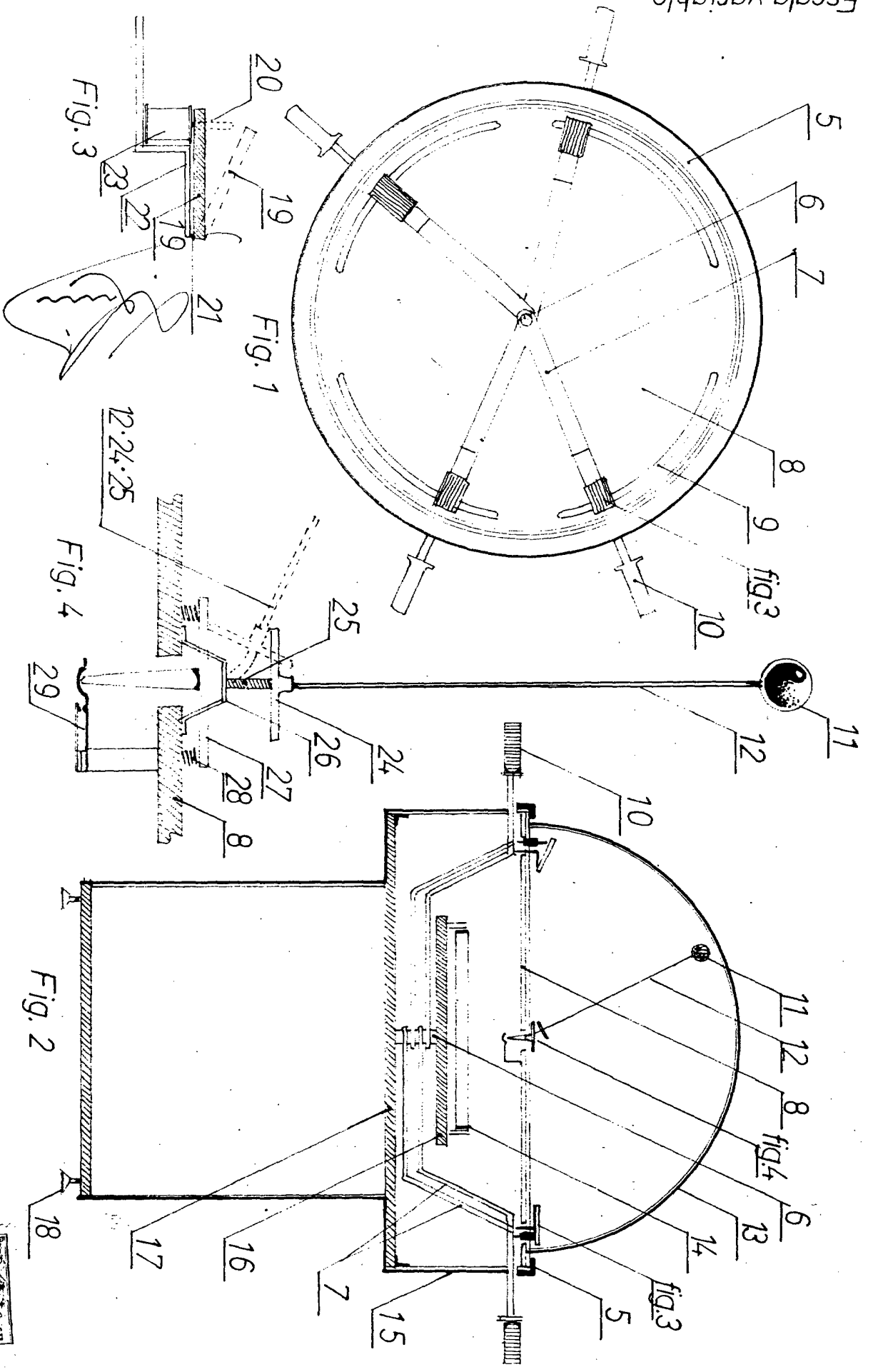
Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y una lámina de dibujos que la ilustra.

Madrid,

3 MAYO 1974

P.A.

Escala variable



DON SANTIAGO BOIX PASARET

202803  
Hoy única

