

222576



79

MEMORIA DESCRIPTIVA

de la Patente de Invención, por 20 años, solicitada a favor de los Sres. Don José Oriol ESCARDIBUL Cristiá y Don Eusebio ESCARDIBUL Cristiá, ambos de nacionalidad Española, residentes en Barcelona, calle de Sicilia número 161, por :
" UN APARATO ELECTRO-MECANICO PARA PRODUCIR MOVIMIENTOS DE AVANCE Y REGRESION SOBRE TABLEROS DE JUEGO "=.

La presente Patente de Invención tiene por objeto garantizar el derecho a la fabricación y explotación exclusiva de un aparato electro-mecánico para producir movimientos de avance y regresión sobre tableros de juego, que tiene la misión de ocasionar el paro intermitente y el retroceso de unos objetos que reproduzcan cualquier corredor humano o vehículo motor, que se deslice en sentido longitudinal de ida y retroceso sobre un plano o tablero de juego surcado por ranuras o entallas que dan paso a los vástagos soportes de aquellos, unidos a unas cintas montadas sobre rodillos paralelos que se mueven en régimen de cadena sin fin.

Siendo la característica de este juego el que los objetos



avancen o retrocedan, está el aparato que debe ocasionar tal efecto constituido de modo que cuenta con un dispositivo de contacto por relé que invierte el sentido de rotación del motor de accionamiento cada vez que uno de los objetos móviles llega al final de su trayecto y establece contacto con unos topes que son, al propio tiempo, pulsadores del relé.

Para la mejor comprensión del mismo, se incluyen en la hoja gráfica adjunta, dos esquemas de los que el primero, figura 1, representa el aparato y su montaje visto en alzado, - mientras que la figura 2 lo representa visto en planta superior .

Siguiendo los diseños vemos que los vehículos y objetos -1- que efectúan la competición se hallan montados sobre unas peanas -2- que son solidarias de una correa sin fin -3- mantenida por dos rodillos al nivel mismo inferior de la mesa o tablero de juego, de donde sobresale la peana -2- por tener espacio libre a través de la ramura -4- que aquel presenta - a tal fin.

El rodillo motriz -5- recibe el impulso giratorio por medio de la cadena -5'- de una rueda de cadena -6- emplazada - con libertad de giro, en un eje transversal -7- que se asienta sobre cojinetes -8- y -8'- en las paredes de la caja base de la mesa. Este mismo eje tiene otro plato dentado solidario y fijo -9- que es el que recibe la fuerza del motor -10- por una transmisión de cadena, la cual será análoga en estructura a las conocidas por su uso en las bicicletas.

La rueda de cadena -6- tiene contacto por sus dos caras : a un lado con un disco -11- que se hace solidario del eje por medio de un pasador -12-, y al otro lado con una rueda dentada para trinquete -13- que puede girar libremente sobre el eje -7-. Y a poca distancia, en dicho eje, existe una aran -



dela de tope -14- que se solidariza a él por otro tornillo de
45 fijación, reteniendo entre ella y la rueda dentada -13- un re-
sorte de muelle helicoidal -15- que trabaja por extensión.

La rueda dentada -13- engrana con el diente de trinquete -
-16- existente al final de una palanca que tiene su punto de
apoyo -17- en un montante de la caja y se mantiene en conexión
50 con ella por la tracción de otro resorte de muelle -18- que se
afianza en un montante fijo, superior. La indicada palanca, de
bajo de su diente extremo, tiene suspendido un vástago -19- que
se enfrenta al campo de atracción interior del núcleo de un -
electroimán -20-, situado en la base de la caja.

55 El electro-imán actúa de relé bajo el mando de un pulsador-
-21- situado en un tope que se opone al paso del objeto corre-
dor -1-, produciendo la inversión de sentido de giro del motor
que hace retroceder el objeto corredor hasta su punto de parti-
da donde, golpeando el tope -22- también portador de un pulsa-
60 dor, produce el paro del motor, interrumpiendo o finalizando -
el juego.

Por lo tanto, la actuación atractiva del electro-imán sobre
el vástago -19- retreae el trinquete que libera la rueda -13-
la cual, bajo la compresión del resorte -15-, aprisiona al dis-
65 co dentado -6- contra el disco fijo -11- ejerciendo una acción
de embrague de fricción del conjunto para que el rodillo motriz
-5- accionado por la cadena -5^a- entre en funcionamiento.

De la estructuración del aparato descrito, se deduce que és-
te generará un movimiento veloz de avance y retroceso que lo -
70 mismo podrá ser constante, con las intermitencias adecuadas, que
periódico con paros prolongados a voluntad, según las particula-
ridades del juego que se pretenda llevar a efecto.

En cuanto al método de montaje o resolución del aparato, así



75 como a las calidades de los materiales empleados en su construcción y en general todos sus detalles de ultimado y presentación, podrán ser variables respecto al ejemplo expuesto, como caso inmediato de realización, sin que por ello se altere la esencialidad que se pretende amparar con la Patente.

===== N O T A =====

Se reivindica como objeto de esta Patente:-

80 1º.-Un aparato electro-mecánico para producir movimientos de avance y regresión sobre tableros de juego, que se caracteriza por comprender un dispositivo de traslación longitudinal por correa sin fin, que depende de un agente motriz sometido al embrague de un eje principal que recibe el giro del motor generador según la
85 intervención de un sistema de palanca basculante sometida a la influencia de un electro-imán.

2º.- Un aparato electro-mecánico para producir movimientos de avance y regresión sobre tableros de juego, según la reivindicación 1ª., que se caracteriza por la existencia de un eje central
90 sostenido sobre cojinetes, que es poseedor de una rueda dentada por donde recibe el impulso motriz y que lo transmite a otra rueda semejante montada con libertad de giro y provista de un dispositivo de embrague consistente en un disco fijado por medio de un pasador al propio eje y otra rueda dentada sometida a la acción
95 compresora de un resorte de muelle helicoidal concéntrico al eje y respaldado por una arandela de tope, transmitiendo la citada rueda la acción de giro recibida al rodillo motriz accionado de una serie de cintas sin fin.

100 3º.- Un aparato electro - mecánico para producir movimientos de avance y regresión sobre tableros de juego, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porqué la citada serie de cintas sin fin compuesta de un número variable de ellas, cada una de las cuales es portadora de unas peanas fijas sobre las -



105 que se puede instalar cualquier objeto reproductor de vehí -
culo o análogo, estando dichas cintas adosadas inmediatamente
al plano inferior de un tablero o superficie de juego en que
existen rendijas en el mismo sentido longitudinal que las cin
tas por dónde se dá paso a la base sustentadora de las peanas.
Completa su equipo, este tablero, con unos topes de contención
110 situados al final de cada rendija en los cuales se hallan dis
puestos los pulsadores de unos relés de inversión de movimien
to del motor de accionamiento.

4º.- Un aparato electro-mecánico para producir movimientos de
avance y regresión sobre tableros de juego, según las reivin
115 dicaciones anteriores, que se caracteriza por la existencia -
de un electro-imán que actúa atrayendo un vástago neutro que
penetra en el interior de su núcleo y se halla suspendido -
del extremo de una palanca basculante portadora de un diente
de trinquete que enlaza la rueda dentada del dispositivo de
120 embrague del eje principal, coincidiendo la actuación de es
te electro-imán con los momentos en que el relé invierte el
sentido de rotación del motor generador.

5º.- Un aparato electro-mecánico para producir movimientos de
avance y regresión sobre tableros de juego.
125 Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas folia
126 das escritas por una sola cara.

Barcelona, 20 de JUNIO de 1.955.

P. A.

M. LLORT

M. Llorca

222576

Don José Oriol Escarabul Cristó y Don Eusebio Escarabul Cristó.

hoja única.

Fig. 1

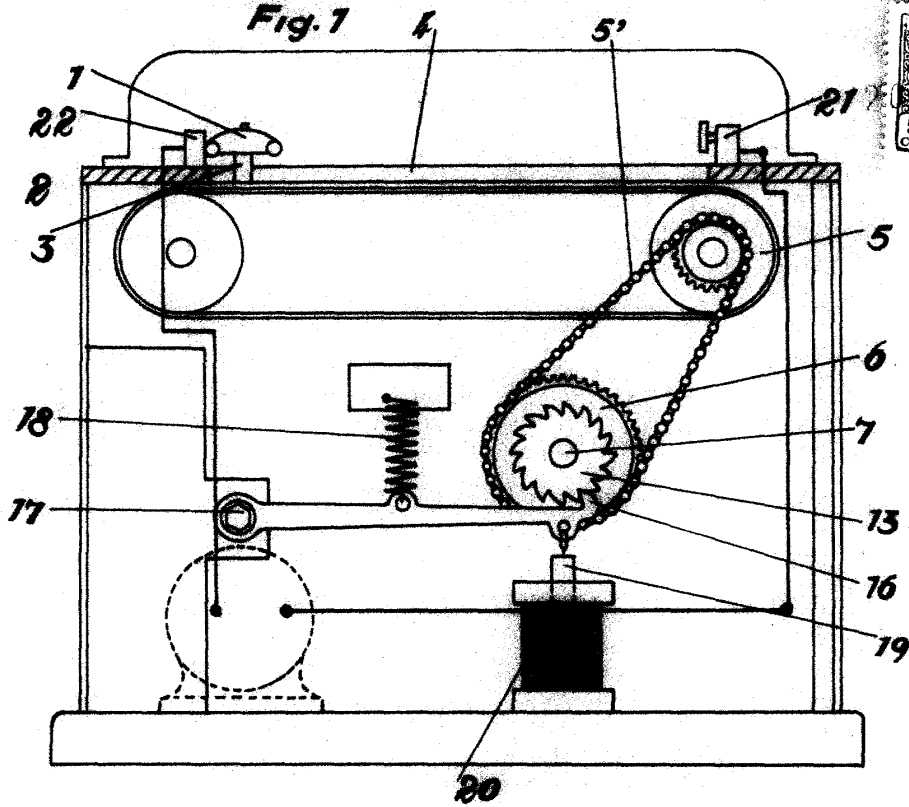
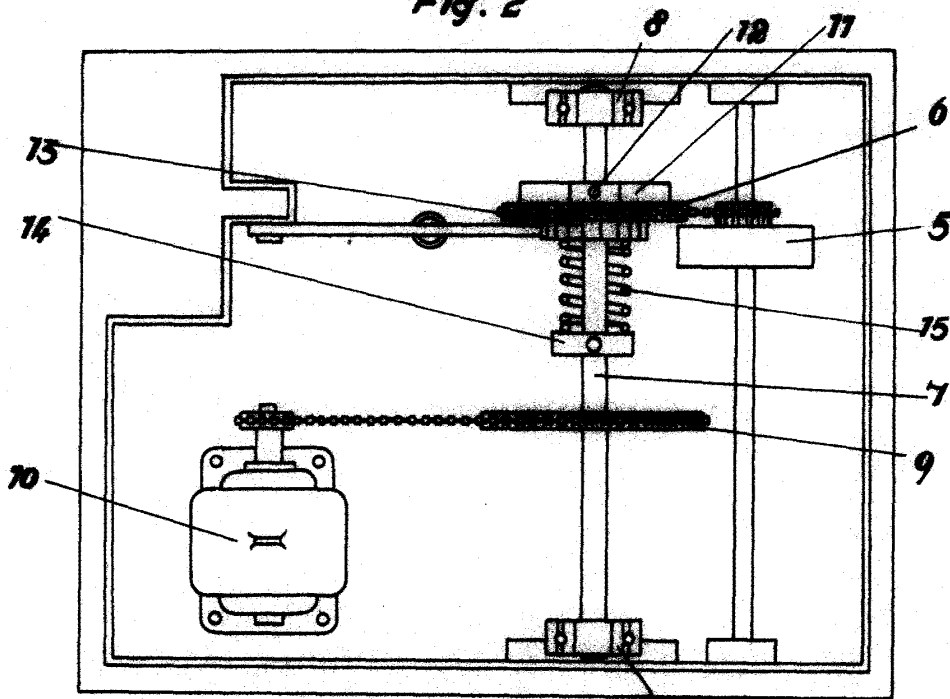


Fig. 2



BARCELONA 20 DE JUNIO DE 1955

M. LLORT

P.P. *[Signature]*

Escala variable.