

254556



254556

P A T E N T E D E I N T R O D U C C I O N

por "APARATO MECANICO CON OBSTACULOS EN SU SUPERFICIE PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA Y HABILIDAD" a favor de Don. Joseph BEN GUETTAE, y Dn. René LUBRANO, de nacionalidad francesa, residentes en Marsella (Francia), 15 Square Michelet.

5.-

M E M O R I A D E S C R I P T I V A.

El objeto de esta patente consiste en la realización de un aparato de habilidad con el cual el usuario, proyectando un móvil, tal como una bola, debe hacerla efectuar, sobre una determinada superficie, un recorrido evitando ciertos obstáculos y buscando otros para darle nuevos impulsos. Cada choque accesorio sobre el recorrido de ida y vuelta, asegura un marceje de puntos por contacto electrico.

10.-

Este aparato tiene por objeto ejercer los reflejos del operador, darle una seguridad en la apreciacion de las distancias y permitirle, segun sea su habilidad, prolonger la partida a su capricho.

15.-

Está caracterizado por la disposicion sobre la superficie del aparato que constituye el recorrido, de obstáculos llamados relevadores combinados, de proyección automática.

20.-

254556



tica en un sentido determinado, o de proyeccion dirigida que, asegurando un marcaje de puntos, vuelven a dar una nueva impulsión a la bola y provocan su nuevo deslizamiento para dirigirla hacia otros obstaculos.

25.- En los dibujos adjuntos se ha representado a titulo de ejemplo, no limitativo, una de las formas de realizacion practica del objeto de esta patente.

30.- La fig. 1a, muestra visto en alzado y en seccion, el obstaculo relevador de lanzamiento y marcador automatico de la bola.

La fig. 2a, representa visto en seccion un lanzador automatico de la bola.

La Fig. 3a, muestra el aparato en su conjunto.

35.- El obstaculo está constituido (fig. 1a) por un elemento -1-, de perfil circular -2-, alargado por su parte inferior en una superficie de seccion cónica -3-, de base roma que se prolonga hacia abajo por un carter -4-.

40.- Este elemento está montado sobre dos varillas de tracción -5- y -6- unidas a un estribo -7- solidario de un solenoide -8- introducidos en un electroimán -9-. Un resorte de regresión -10- está dispuesto entre el electroiman fijo y el estribo móvil -8-.

45.- En la parte inferior de éste elemento está dispuesta una corona -11-, libre, de priferia ligeramente cónica para venir a enrasar lo más cerca posible de la superficie del aparato -12-, y se mantenga elásticamente separadas de los contactos -13-.

50.- El relevador lanzador (fig 2a), está constituido por una pieza basculante formada por un árbol -14-, oscilante sobre el eje -15-. El extremo -16-, de este árbol está unido

254556



unido por la articulación -17-, a la varilla -18- del electroimán -19-. Un resorte de regresión está interpuesto entre el electroimán fijo y la articulación móvil -17-.

55.- El extremo opuesto del arbol está provisto de un coño perpendicular -21-, provisto en su parte superior de una superficie de empuje -22-, que sobrepasa ligeramente la superficie del juego -23-.

Un contacto -24- excita por la línea -25-, el electroimán -19-.

60.- El aparato propiamente dicho, está formado por una superficie -26-, en ligero declive. Sobre esta superficie estan dispuestos los obstaculos fijos perfilados -27-, -28- y -29-, los relevadores marcadosres -30-, y los lanzadores automáticos -32- y -33-, e dirigidos -34- y -35-. Los lanzadores a mano -34- y -35- son mandados exteriormente por los pulsadores -39- y -40-.

Los totalizadores -36- y -37-, completan el conjunto.

El funcionamiento del aparato es el siguiente.

70.- El operador lanza la bola por un proyector a mano dándole una fuerza y dirección determinadas. Esta bola -38-, metálica y conductora, golpea sobre diversos obstaculos -27-28-y -29- y choca contra uno de los elementos representados por la fig.1a.

75.- Su tropiezo provoca un doble efecto. Ante todo hace descender la corona -11- que establece el contacto -13-, y el circuito de excitación del electromán -9-. El perfil -3- descendiendo violentamente (flecha A) y por su curvatura -3- y -4- proyecta la bola -38- (Flecha B), que vuelve a partir hacia nuevos obstaculos.

La corona -11- siempre por el contacto -13-, pone en marcha el marcador -36- totalizador.

80.- Si la bola vuelve a su punto de partida, es proyectada en

254556



una determinada dirección por el lanzador automático (fig 2). Esto establece el contacto -24- que dispara el electroimán -19-. El árbol -14-, es accionado (flecha C) y el pulsador -22- proyecta la bola -38- (Flecha D).

85.- Este lanzador automático puede así y todo ser un obstáculo con proyección guiada, puesto que, el elemento (fig.1) proyecta la bola en todas direcciones, según el ángulo de contacto dado por el jugador.

90.- De esta forma, la habilidad del operador permite totalizar un número de puntos importante, lo que da un mayor atractivo a este juego por el hecho de la combinación de los obstáculos.

95.- En la realización del aparato que se ha descrito, podrán variar las formas, dimensiones y disposición de los distintos elementos, así como los materiales utilizados, sin que por ello se altere, ni modifique, su esencialidad.

- N O T A -

Se reivindica como objeto de la presente Patente Introducción;

- 100.- 1a.- Aparato mecánico con obstáculos en su superficie para el desarrollo de la destreza y habilidad, caracterizado porque se ha previsto formar un tablero que constituye una base inclinada a fin de que los elementos esféricos tiendan a morir siempre sobre la banda más inclinada, cuyo tablero se haya delimitado por sus cuatro laterales por correspondientes peñales de altura apropiada, y cerrado superiormente este conjunto por medio de una materia transparente, caracterizándose además, por contar en su interior, de unos obstáculos, constituidos por una superficie superior móvil con perfil de propulsión
- 105.-
- 110.- dirigible a 360º, unida a un electroimán.



- 115.- 2a.-El propio aparato según la reivindicación anterior, caracterizado porque los obstáculos, cuentan con una corona de base ligeramente cónica, independiente, a poca distancia de la superficie del aparato y de las tomas de contacto que abren y cierran los circuitos de excitación del electroimán y del tablero marcador.
- 120.- 3a.-El propio aparato, de las reivindicaciones precedentes, caracterizado, además, con contar con lanzadores automáticos de propulsión determinada, constituidos por un árbol basculante accionado por un electroimán que proyecta un perfil de empuje sobre la bola que establezca el contacto.
- 125.- 4a.-El propio aparato, que se caracteriza también, por la disposición sobre su superficie de obstáculos fijos y estáticos combinados con obstáculos de proyección dirigida y de proyección de dirección fija.
- 5a.-APARATO MECANICO CON OBSTACULOS EN SU SUPERFICIE PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA Y HABILIDAD.

128.-

Madrid Diciembre de 1959.

FERNANDO PERAINO
P. P.

FIG 1

254556

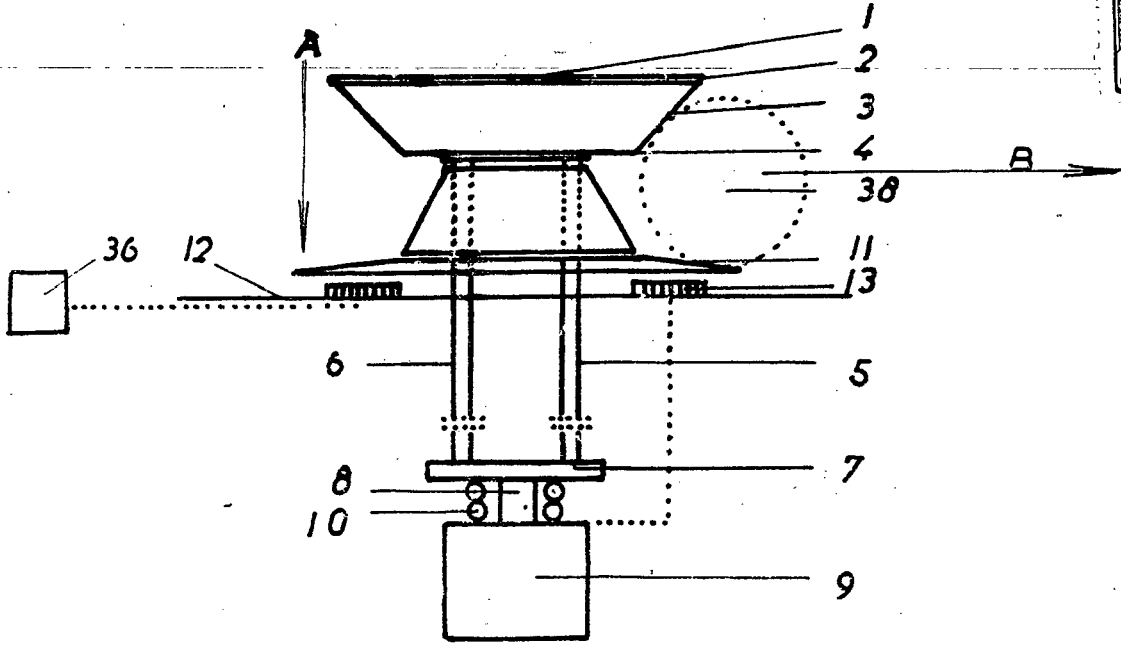


FIG 2

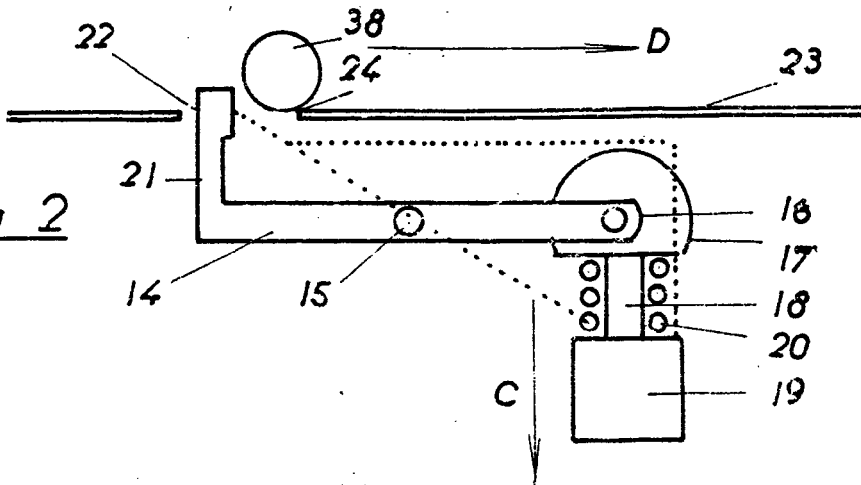
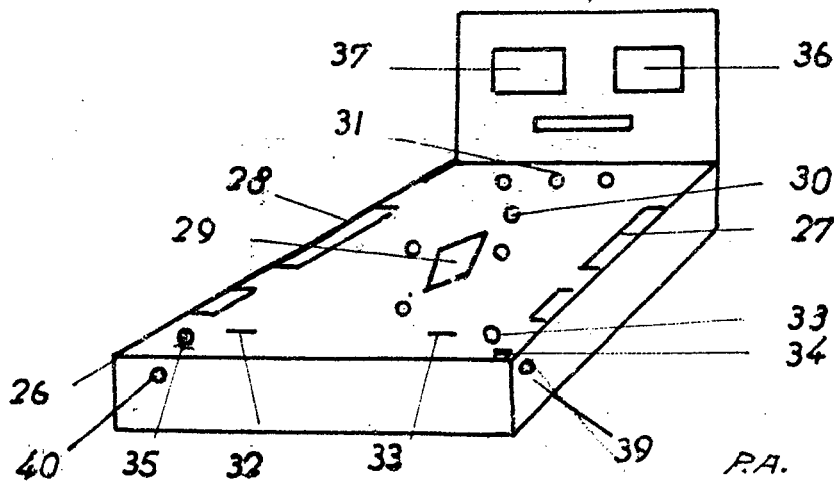


FIG 3



P.A.

Fernando Peraire,

Escala variable