

22



23 93 27

MEMORIA DESCRIPTIVA

DE

PATENTE DE INVENCION

EN

ESPAÑA

por veinte años

a favor de DON ANTONIO MARIN PEREZ

con domicilio en Alcantarilla (Murcia) Calle Heras, 10

de nacionalidad Española

por UN JUEGO DE MESA ELECTRONICO.

de la que es inventor, El solicitante,

26 93 27



La presente memoria se refiere, como su enunciado indica, a un juego de mesa, para jugar entre dos o mas personas, movido electricamente por medio de unos pulsadores previstos, a fin de poder efectuar las jugadas a voluntad de los jugadores, moviendo unas figuras representativas que se mueven en sentidos fijos para impulsar a una bola, que a modo de balón se pone en juego.

Este juego, además, está provisto de un sistema marcador de tantos automático electricamente, y que, va marcando los obtenidos por cada jugador, sin intervención de éste.

Son muy variados los juegos electrónicos existentes en el mercado, aunque por lo general, para ser utilizados por un solo jugador, hasta marcar un cierto número de tantos, para pasar a jugar otro jugador. Los juegos de futbol de mesa existentes, sin embargo, son de acción manual y carentes de automatismo, por lo que ha venido a idearse este juego que se cita, en el que no solo puede jugarse entre dos personas, sino aún más toda vez que los pulsadores son independientes para mover cada figura del juego, con lo que incluso puede accionar una figura cada jugador, elevándose el número de ellos por tanto, hasta igualar el número de figuras en el terreno de juego.

En esencia consiste, en un terreno de juego, en el que se han repartido una serie de figuras representativas de jugadores de futbol, las cuales, están sujetas a un vástago, que se une al eje de un electroimán previsto en la cara inferior del tablero atravesando di-



28 93 2 2

2

cho tablero el citado vástago por una ranura prevista en la dirección más conveniente a cada figura, Al accionar el pulsador correspondiente a cada electroimán, este se activa con lo que su eje recibe un movimiento longitudinal, y con él la figura correspondiente que se traslada hacia delante, volviendo posteriormente a su posición inicial por medio de un resorte.

Este movimiento, hace que el jugador pueda impulsar la pelota en la dirección en que se mueve la figura, hasta conseguir introducirla en la portería adversaria.

Cuando la pelota se introduce en la meta, cae por un canal previsto, hacia el centro de la mesa, por la cara inferior, y en este canal se ha previsto un contacto, que la misma pelota al pasar cierra, activando un electroimán que hace correr un paso a una rueda dentada, la cual cierra un contacto que hace encenderse una lamparita en la que existe un número, y así sucesivamente, se van encendiendo sucesivas lamparitas, hasta la totalidad de bolas que se ponen en juego. Un muelle previsto, hace que al finalizar el juego, retroceda la rueda dentada, apagando las lámparas, y quedando en posición inicial para iniciar otro juego. Este sistema de marcador automático, está doblemente dispuesto, a fin de que en ambas metas se produzcan los mismos efectos, marcando respectivamente los tantos introducidos en cada una de ellas.

Un dispositivo semi-automático, permite poner las bolas en juego, sucesivamente, después de haber introducido la moneda que pone al conjunto en dispo-

26 93 27



sición de funcionamiento.

5 A continuación se hará una detallada descripción del juego de mesa electrónico que se alude, con referencia a los planos que se acompañan, en los que se representa a simple título de ejemplo no limitati-
vo una forma preferente de realización susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no supongan una alteración fundamental en las características esen-
ciales que serán reivindicadas.

10 En dichos dibujos se ilustra:

En la figura 1: Planta de la mesa de juego.

En la figura 2: Perspectiva del conjunto.

En la figura 3: Detalle de funcionamiento de una de las figuras del juego.

15 En la figura 4: Detalle en planta de una figura del juego.

En la figura 5: Vista parcial del interior del juego, con expresión de los distintos elementos que lo forman.

20 En la figura 6: Detalle del dispositivo de poner bolas en juego.

Según el ejemplo de ejecución representado, este juego de mesa que se preconiza, está constituido por una mesa (1) dotada de patas (2), en la que en su ca-
25 ra superior se ha previsto un tablero (3), en el que se representa un terreno de juego de futbol con una serie de figuras (4) móviles que representan los dis-
tintos jugadores, repartidos de forma que siempre exista la posibilidad de que la pelota sea alcanzada por
30 alguno de ellos, orientados respectivamente en direc-



26 93 27

ción sensiblemente normal hacia la meta contraria.

Las esquinas (5) de este tablero, están rematadas por escuadras, que dejan entre ellas un espacio para la colocación de la meta (6), en la que el tablero está taladrado para dar paso a la pelota hacia el interior de la mesa cuando caiga dentro de la citada meta.

Los bordes de estas escuadras que matan las esquinas, están dotados de unas cintas elásticas (7) que permiten la devolución al campo de las pelotas que choquen contra ellas, con mayor facilidad y fuerza.

Ante cada una de las metas (6), una figura fija (8) representa el portero correspondiente, montada sobre una base rodeada de cinta elástica.

Las figuras móviles (4), están montadas sobre una base (9) de forma sensiblemente rectangular, en la que en su borde anterior se ha previsto un vaciado (10) que alcanza la casi totalidad de la longitud de dicho borde anterior, y toda la base, queda rodeada de una cinta elástica (11), con lo que el borde anterior, queda con la cinta elástica, citada, sin apoyo sobre el borde, a fin de dar mayor elasticidad a este borde que ha de ser el de choque con la bola, consiguiendo por tanto mayor fuerza en el golpe que se da a la misma.

La base (9) de las figuras móviles, están fijadas a una pletina (12) que atraviesa al tablero (3) por una ranura (13) y bajo el tablero, se une por medio de un tornillo con tuerca (14) al eje (15) de un electroimán (16) fijo a la cara inferior del tablero por medio de unas pletinas (17 y 18) fijadas al tablero, y



unidas entre sí por un tirante (19) para darle mayor consistencia e impedir que se desplace el electroimán con los choques a que está sometido.

5 El eje (15) del electroimán, por el extremo contrario, está guiado por un taladro previsto en una pletina (20), a fin de conseguir un desplazamiento bien dirigido. Esta pletina (20), en su extremo inferior tiene un pequeño saliente (21) al que se une uno de los extremos de un muelle (22) cuyo extremo contrario, 10 está unido al extremo inferior de la pletina (12) solidaria de la base de la figura (4).

De esta forma, cuando el electroimán se activa, el eje es atraído, y se desplace longitudinalmente, y con él la figura (4) que avanza hacia adelante para 15 golpear a la bola puesta a su alcance, volviendo a su posición inicial, al dejar de activar el electroimán, por la acción del muelle recuperador (22).

Al objeto de accionar estas figuras a voluntad, se han previsto a ambos lados de la mesa unos pulsadores (23), en número igual al de figuras existentes en 20 cada banda, facilitando con ello la localización del pulsador correspondiente a cada figura. Estos pulsadores existen en igual número por cada equipo, haciendo mover a todas las figuras cuando se desee y en el momento oportuno. 25

En la cara anterior del tablero (3), están por tanto todos los electroimanes correspondientes a las figuras móviles, así como sendas canales (24) cerradas, que nacen bajo cada una de las metas para recoger las 30 bolas introducidas en ellas, y conducir las por medio

26 93 27



de la inclinación dada, hacia el centro de la mesa, donde se ha previsto un tubo (25) asimismo ligeramente inclinado, donde se van almacenando ante el tope existente, producido por el extremo del eje (26) de un electroimán (27).

En estas canales, en su interior, se han previsto unos contactos, que al pasar la bola los cierra momentáneamente, activando un electroimán (28) que hace funcionar un dispositivo (29) selector, haciendo girar una rueda dentada un paso de sus dientes.

Con este paso, se produce el contacto necesario para hacer encender una lamparita de las previstas (30) sobre las esquinas del tablero, lamparitas que van numeradas, con lo cual al pasar la bola introducida en la meta correspondiente, se enciende en el lado que corresponde la lámpara, y así sucesivamente, marcando de una forma automática el tanteo del partido. La rueda dentada, está dotada de un muelle recuperador, para que al iniciar el partido, como posteriormente se explicará, vuelva a su posición inicial apagando todas las luces dejando el marcador en cero.

Organizado de esta forma el juego, para iniciar el mismo es preciso introducir una moneda o ficha, en una ranura (31) prevista, haciendose un contacto tal, que se activa el electroimán (27) del tope (26) del almacén de bolas, con ello, el tope se retira, pasando las bolas al espacio incluido entre el tope y el extremo de dicho tubo, donde está previsto el dispositivo de lanzar bolas al campo. Este dispositivo



8-

25 9327

5 consiste en una caja (32) en la que se ha practicado un canal en cuarto de círculo (33) de diámetro ligeramente superior al de las bolas a utilizar, al cual tiene acceso la bola procedente del tubo (25), por un orificio lateral (34) que queda cerrado por un balancín (35) de forma igual a la del canal y accionado por una biela (36) fija a un eje (37) que sale al exterior rematado por una palanca (38) para su accionamiento.

10 Al girar esta palanca hacia atrás, el balancín (35) destapa el orificio (34) dejando paso a una bola que queda ante el extremo anterior del balancín; el giro de la palanca (38) hacia el sentido contrario, hace que el balancín empuje a la bola hasta hacerla salir al exterior por el orificio (39) practicado en el tablero (3), mientras que se impide la salida de otra bola, por quedar el orificio (34) tapado por el resto del balancín. Un tope elástico (40) previsto ante la biela (36) impide que los golpes bruscos puedan deteriorar el dispositivo.

25 Puesta la bola en juego, los jugadores hacen mover a las figuras (4) correspondientes, por medio de los pulsadores (23) hasta lograr introducir la bola en la meta contraria, momento en que, como se ha explicado, el marcador automático (30) señala los tantos introducidos en cada portería, accionando sucesivamente el dispositivo de las bolas, para ir sacando las correspondientes hasta agotar éstas. El tanteo queda encendido hasta que de nuevo se introduce otra moneda o ficha, momento en que actúa el muelle recuperador de

30



26 9327

la rueda dentada, apagando las lámparas encendidas y quedando en posición inicial.

5 La forma, materiales y dimensiones, podrán ser variables y en general cuanto sea accesorio y secundario siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

10 Los términos en que queda redactada esta memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

El peticionario se reserva el derecho de obtención de los certificados de adición complementarios por las mejoras o perfeccionamientos que en lo sucesivo pudiera aconsejar la práctica.

65 N O T A

Se reivindican como propios y nuevos para que sean objeto de registro de una Patente de Invención en España, por veinte años los puntos siguientes:

20 1.- Un juego de mesa electrónico, caracterizado por estar constituido por una mesa en la que en el tablero superior se ha representado un terreno de juego de fútbol, con una serie de figuras representativas de los jugadores, móviles por medio de unos electroimanes dispuestos en número igual al de figuras, a fin
25 de que al activar cada uno de ellos se produzca el movimiento de la figura correspondiente.

30 2.- Un juego de mesa electrónico, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que la unión de la figura al electroimán se efectúa por medio de una pletina que atraviesa al tablero por una

10- 26 93 27



ranura y es solidaria por su extremo superior a la figura y por la inferior al eje del electroimán, por lo que al activarse éste se desplaza el eje y con él la figura a lo largo de la ranura, habiéndose previsto un muelle recuperador, para volver a la figura a su posición inicial al desactivarse el electroimán.

3.- Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por haberse previsto la sujeción de cada electroimán a la cara inferior del tablero, por medio de dos pletinas fijas al tablero y unidas entre sí por un tirante, comprendiendo entre ambas al electroimán impidiendo desplazamientos de ninguna clase debido a los choques bruscos que ha de soportar.

4.- Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1 á 3, caracterizado por haberse previsto la colocación de las figuras sobre una base sensiblemente rectangular, en la que su borde anterior está vaciado en casi la totalidad de su longitud, rodeando a la base una cinta elástica, que al no tener apoyo en el borde anterior, aumenta la elasticidad y fuerza a imprimir en el choque con la bola del juego.

5.- Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1 á 4, caracterizado por haberse previsto bajo las porterías un orificio para paso de las bolas que entren en ellas, en comunicación con sendas canales inclinadas hacia el centro de la mesa, bajo el tablero, para conducir a las mismas hacia el depósito de bolas, existiendo en estos canales, unos in-

N-

26 9327 22



5 interruptores que son actuados por las bolas a su paso, a fin de activar unos electroimanes que hacen moverse a sendas ruedas dentadas adelantando un paso en cada cierre del interruptor, con lo que se encienden unas lamparitas numeradas dispuestas sobre el tablero, constituyendo un marcador automático de tantos logrados en cada meta.

10 6.- Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1 á 5, caracterizado porque el electroimán que se activa con el paso de bolas por los canales de recogida, puede activarse también por medio del interruptor de puesta en juego, soltando a la rueda dentada, que dotada de un muelle recuperador, vuelve a la posición inicial dejando los marcadores en cero.

15 7.- Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1 á 6, caracterizado por haberse previsto en el tubo almacén de bolas, un tope constituido por la armadura de un electroimán que se activa al introducir una moneda o ficha en el interruptor de
20 puesta en juego, con lo que el tope es retraído dedór paso a las bolas almacenadas hacia el dispositivo de extracción de bolas.

25 8.- Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1 á 7, caracterizado porque el dispositivo de extracción de bolas está constituido por una caja con un canal curvo, al que tienen acceso las bolas procedentes del depósito por un orificio lateral, discurriendo por este canal un balancín de la misma curvatura, accionado por una biela cuyo eje es solidario de una palanca exterior, a fin de que al girar
30



26 93 27

5 en un sentido deje salir a una bola al canal, para posteriormente impulsarla al exterior por un orificio previsto en el tablero, impidiendo la salida de más bolas al canal, por cerrar el orificio de salida con el resto del cuerpo del citado balancín.

5.- UN JUEGO DE MESA ELECTRONICO.

Todo conforme se describe en la memoria que antecede, se ilustra como ejemplo de ejecución de los planos adjuntos y se reivindica en su Nota.

10 Esta memoria consta de doce hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y planos que la acompañan.

Madrid, 22 de Julio de 1.961

Antonio Marín Pérez

P. A.



26 93 27

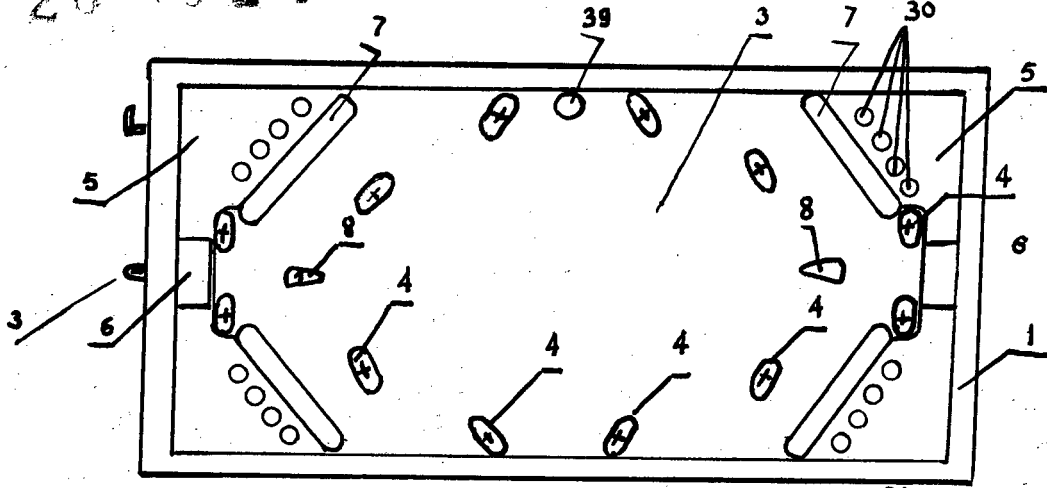


FIG. 1

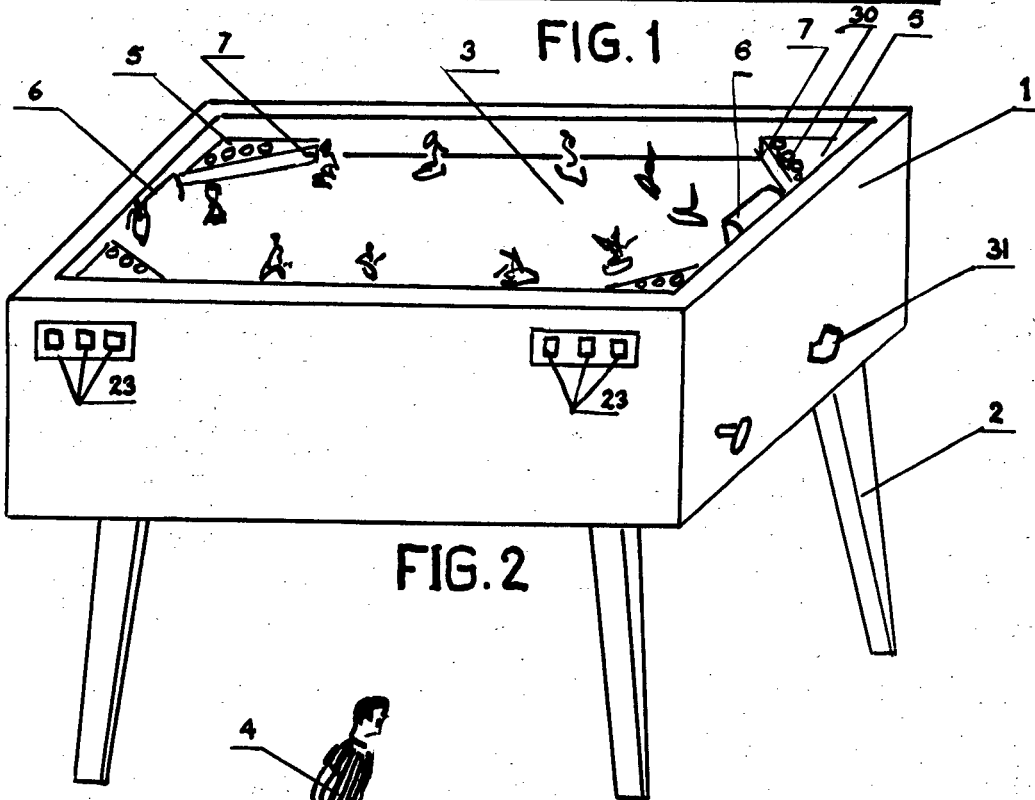


FIG. 2

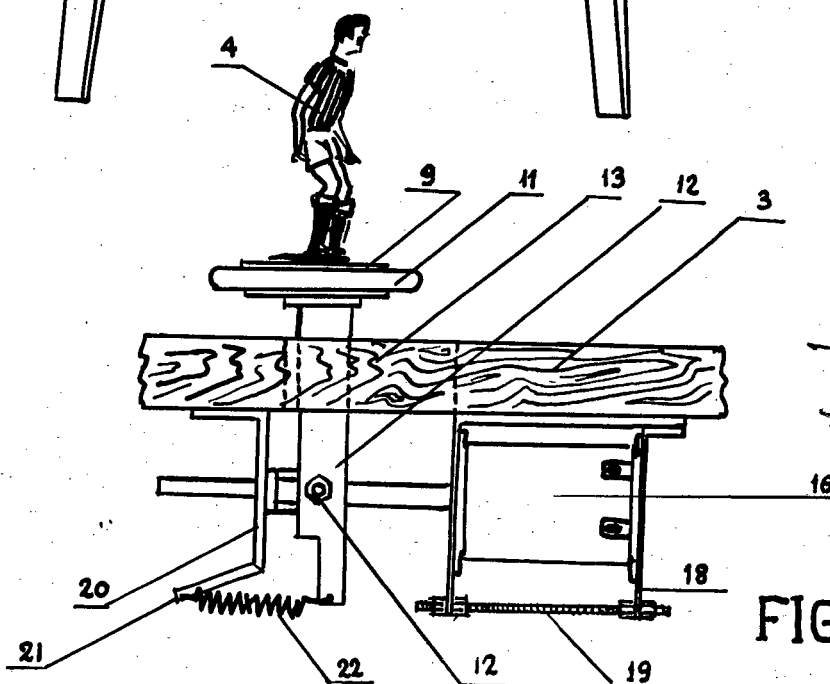


FIG. 3

TRABAJO VARIABLE

Fuella Calle

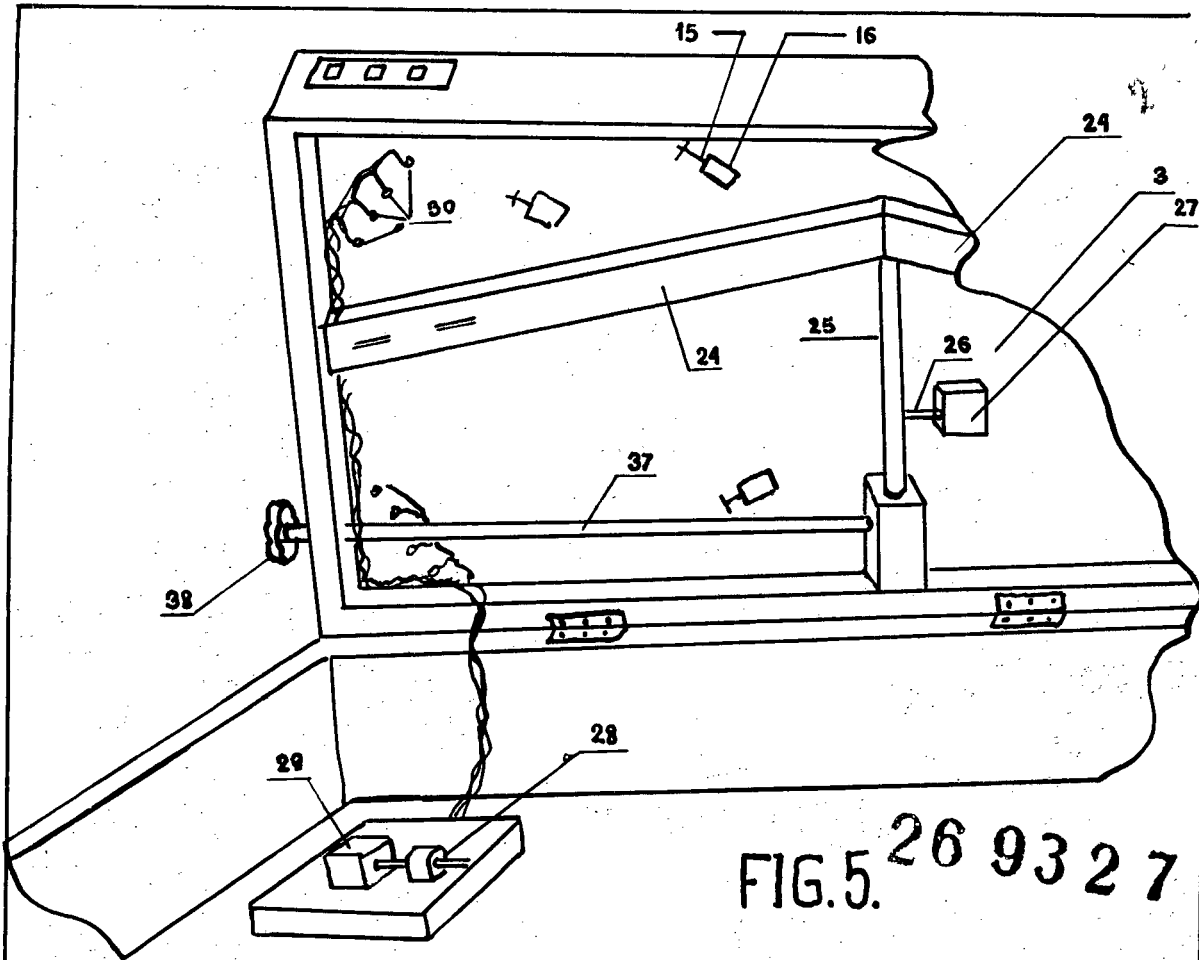


FIG. 5. 26 93 27

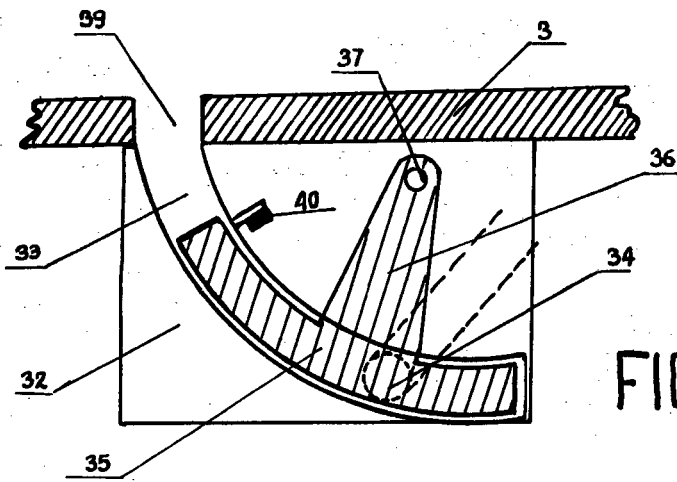
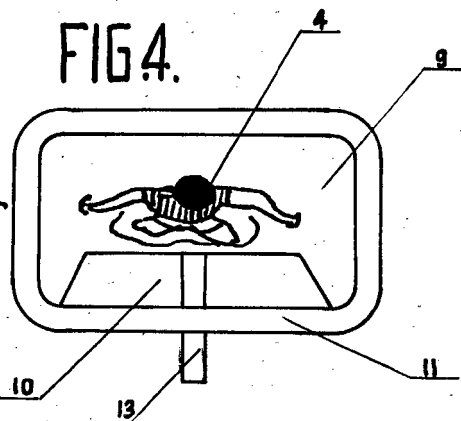


FIG. 6.

FIG. 4.



F. 30.0 PARTIE
 N. 22 JUL. 1911

Suclor's cella
 e