

19 ES 21 22	18 NUMERO <b>270324</b>	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>16 JUL 1983</b>	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD 16 JUL. 1983**

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
------------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL <b>A63F7/00</b>
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN <b>"JUEGO RECREATIVO"</b>
--

61 SOLICITANTE (ES) <b>D. HERIBERTO PEREZ GARCIA</b>
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE <b>C/. Molinillo, s/n. RICLA (Zaragoza)</b>
--

72 INVENTOR (ES)
------------------

73 TITULAR (ES) <b>D. HERIBERTO PEREZ GARCIA</b>
---

74 REPRESENTANTE <b>Da. Ma. LUISA ISERN CUYAS, Agente Oficial de la Propiedad Industrial</b>
---

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego recreativo.

5 Mas concretamente en la invención se ha ideado un juego del tipo que comprende una mesa, cuya superficie integra el campo de juego donde desliza un disco que los jugadores participantes impulsan con ayuda de una pieza auxiliar, tratando de introducir a aquel a través de las porterías materializadas por aberturas  
10 que presenta la mesa en los extremos del campo.

La mesa o mueble incorpora a su vez un contador de tiempo que se activa a través de moneda, y medios eléctricos que detectan el paso del disco a través de la portería respectiva y que lo reflejan en un marcador digital que proporciona el resultado del partido jugado.  
15

Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

20 En los dibujos:

La figura 1, es una perspectiva de la mesa de juego, según el modelo.

La figura 2, muestra un detalle de una portería.

25 La figura 3, corresponde a una vista de la pieza auxiliar para impulsar el disco que hace las funciones de pelota.

Haciendo referencia a las figuras, se aprecia

5 en su realización un juego integrado por una mesa o mue-  
ble principal -1-, cuya superficie de mesa construye el  
campo de juego, por el que desliza un disco -8- impulsa-  
do por los jugadores con auxilio de la pieza -10-, también  
en forma de disco, pero provista de un asidero -11- para  
su manejo.

10 Los jugadores lanzan la pieza -10- contra el  
disco -8- tratando de introducir éste a través de la por-  
tería -9- respectiva. Unos electroimanes -5- detectan  
su paso y lo reflejan en los visores del marcador digital  
-7-, que contabiliza el tanteo, todo ello merced a los  
circuitos impresos -6-.

15 La mesa -1- incorpora una caja -2- con contador  
de tiempo que establece la duración de la partida, y cuyo  
contador se activa por moneda que se introduce en la ra-  
nura -3-.

La entrada de la moneda en la ranura -3- men-  
cionada presupone también el suministro del disco -8- que  
vierte en el colector -4-.

20 Mientras dura el tiempo de la partida, el dis-  
co -8- que se introduce por las porterías, vuelve a caer  
en dicho colector -4- para que el jugador pueda continuar  
el juego. Cuando el tiempo límite se cumple, el disco  
queda retenido en la caja -2-, y será preciso introducir  
25 otra moneda en la ranura -3-.

El modelo dentro de su esencialidad puede ser  
llevado a la práctica en otras formas de realización que  
difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo y  
a las cuales alcanzará igualmente la protección que se

recaba. Podrá pues construirse en cualquier forma y tamaño, con los materiales más adecuados por quedar todo ello comprendido en el espíritu de la siguiente nota reivindicatoria

5

= . =

10

#### REIVINDICACIONES

Descrito el objeto del presente invento, se declaran nuevas y no divulgadas en España, las siguientes reivindicaciones.

15

1.- Juego recreativo, del tipo que comprende un mueble o mesa cuya base integra el campo de juego en el que desplaza un medio móvil e impulsable hacia unas aberturas que simulan las porterías, quedando el mencionado campo limitado por bandas o costados que evitan la salida del medio móvil, caracterizado esencialmente por que el medio móvil que hace las funciones de pelota está constituido por un disco cuyo desplazamiento se logra con ayuda de una pieza auxiliar también discoidal, provista de un asidero que permite su proyección o lanzamiento para la percusión contra el disco antedicho al cual desplaza; porque en las aberturas de las porterías existen electroimanes que detectan el paso del disco, y a través de circuitos impresos transmiten la señal a un marcador digital exterior al campo de juego; porque la mesa de

25

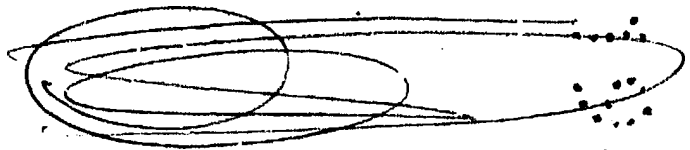
5 juego incorpora un contador de tiempo que limita la duración de la partida y cuyo contador se activa a través de moneda que se introduce en la ranura del monedero, produciéndose de forma simultánea la liberación del disco que  
10 vierte en un colector accesible al jugador; porque durante el tiempo de partida, el disco introducido en las porterías, vierte nuevamente en el colector accesible al jugador y porque transcurrido dicho tiempo de duración de la partida, el disco introducido en las porterías queda retenido en la caja de registro del mismo, no accesible al jugador.

2.- Juego recreativo.

15 Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de 5 hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, a 19/10/19

p.a.



mc.

FIGURA. 1.

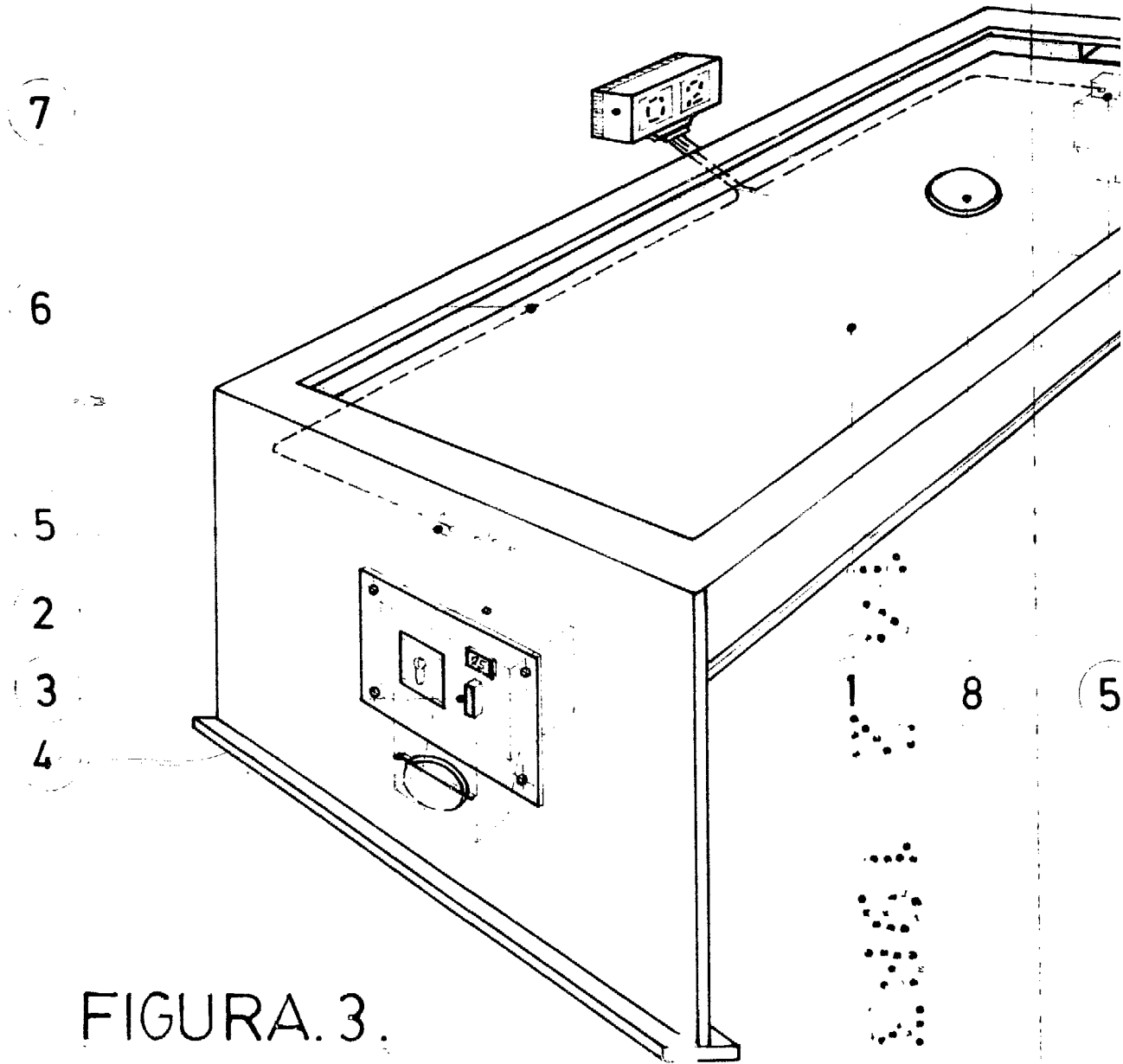


FIGURA. 3.

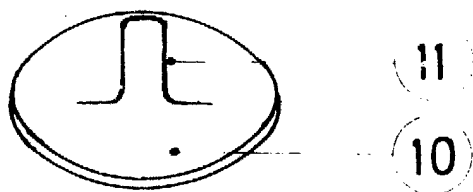
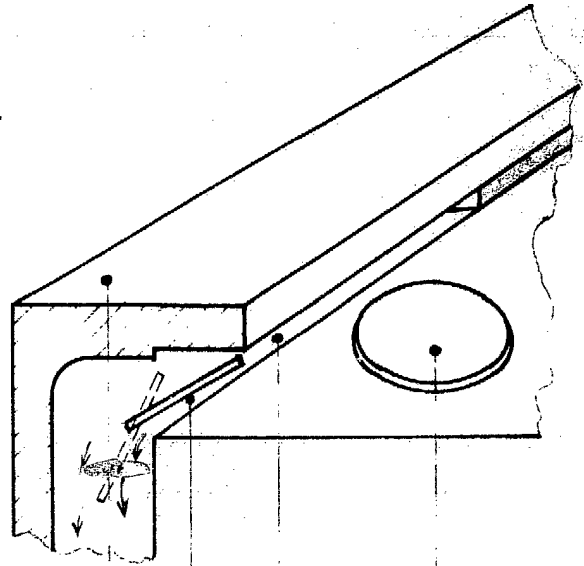
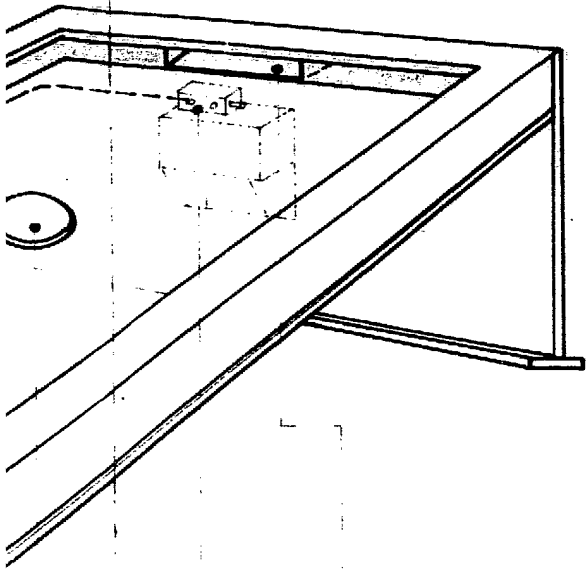


FIGURA. 2.



8

5

9

1

8

9

8

Madrid, a.

p.a.

1933

