



278129

MEMORIA DESCRIPTIVA

DE UN

SEGUNDO CERTIFICADO DE ADICION

por "MEJORAS INTRODUCIDAS EN EL OBJETO DE LA PATENTE DE INVENCION Nº 269.327 POR UN JUEGO -DE MESA ELECTRONICO"

a favor de DON ANTONIO MARIN PEREZ
de nacionalidad - Española
domiciliado en ALCANTARILLA (Murcia) Calle Heras, 10

del que es Inventor- El solicitante



278129

El que suscribe, es concesionario de la Pa-
tente de Invención nº 269.327 que recayó sobre UN
JUEGO DEMESA ELECTRONICO, y la presente Memoria se
refiere a ciertas mejoras introducidas en el obje-
to de la Patente principal citada, como consecuen-
cia de las experiencias adquiridas en la práctica,
cuyas mejoras han de constituir el correspondien-
te SEGUNDO CEERTIFICADO DE ADICION, conforme a lo
establecido por el Art. 73 y siguientes del vigen-
te Estatuto sobre Propiedad Industrial.

El objeto de esta adición consiste, en una nue-
va disposición de la figura representativa del por-
tero, a la que se le dá movimiento, así como a dar
un impulso automático a las bandas elásticas que ocu-
pan las cuatro esquinas de la mesa, y por último dis-
poner un juego de resortes eléctricamente mandados,
para que el juego se verifique siempre con una so-
la bola, que vuelve al campo de juego automática-
mente, al marcar un tanto, al tiempo que en el mar-
cador automático se registra el mismo.

Con estas mejoras en el juego, se consigue una
mayor realidad en el mismo, así como una gran sim-
plificación en la construcción, ya que todo el sis-
tema de recogida de bolas y puesta en juego de las
mismas, queda notablemente reducido, ya que una so-
la bola sirve para todo el juego, ya que siempre la
misma, vuelve al terreno de juego automáticamente,
en cuanto traspasa la meta, accionando el sistema
de marcador de tantos.

A continuación se hará una detallada descrip-



278129

ción de las mejoras preconizadas, con referencia a los planos que se acompañan, en los que se representa a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no supongan una alteración fundamental de las características esenciales de las mismas.

En dichos dibujos:

En la figura 1ª Vista en planta de la mesa, con las mejoras incorporadas.

En la figura 2: Detalle, en alzado, y perfil, del interruptor de mando del dispositivo de rechazo.

En la figura 3: Vista en alzado y perfil, del dispositivo de rechazo de la bola, de las esquinas de la mesa.

En la figura 4: Detalle en planta del citado dispositivo.

Según el ejemplo de ejecución representado, se ha previsto, en lugar de la figura fija representativa del portero, un martillete -1- fijo por un eje vertical que atraviesa el tablero, y articulado al eje de un electroimán, de forma que al activar éste, gire el martillete, en uno u otro sentido, a fin de poder golpear la bola y lanzarla de nuevo hacia el centro del campo de juego. Los electroimanes que mueven a esta figura se activan por medio de pulsadores previstos en los laterales de la mesa, así como los demás que mueven el resto de jugadores.

Por otra parte, en las superficies -2- que re-

278129 LU



matan las esquinas de la mesa, y que estaban forradas de material elástico, se han antepuesto unos dispositivos de rechazo automático, constituidos por una cinta elástica -3- fija entre dos cilindros -4- verticales situados en ambos extremos, y dejando entre las dos ramas de dicha cinta, una palanca impulsora -5- plana, de longitud aproximada a la del dispositivo, y unida por un vástago vertical -6- que atraviesa el tablero, al eje de un electroimán, similar al utilizado para los jugadores.

Ante estos elementos de rechazo, existen unas palancas inclinadas -7-, articuladas a otra palanca, -8-, que en su extremo inferior, bajo el tablero, queda ante un interruptor -9- a fin de actuar en él, cuando por el peso de la bola, desciende la palanca -7-, activando de esta forma el electroimán -10- del dispositivo.

De esta forma, la bola al llegar ante estas cintas elásticas, actúan sobre la palanca -7-, y al cerrarse el interruptor -9- funciona el electroimán, y la palanca -5- empuja a la cinta elástica -3-, con lo que se impulsa a la bola hacia el centro de la mesa.

Otra mejora, está constituida por una placa -11- situada en el interior de la portería, la cual, está enlazada por medio de una barra vertical a otro electroimán similar a los anteriores, así como a un doble interruptor, que por una parte activa a su propio electroimán, y por otra al dispositivo de marcador automático.

278129 18



De esta forma, al ser empujada la placa por la bola que se introduce en la meta, se cierran ambos interruptores, con lo que se obtiene, por un lado, el impulso de la misma placa hacia delante, lanzando de nuevo a la pelota al campo de juego, mientras que al tiempo, se pone en funcionamiento el marcador automático, marcando el tanto correspondiente.

Los términos en que queda redactada esta memoria, deberán tomarse con carácter amplio y nunca en forma limitativa, quedando subsistentes las particularidades características de la patente principal y primer certificado de adición, en tanto no se opongan a la realización de las mejoras suscritas.

N O T A

El presente SEGUNDO CERTIFICADO DE ADICION, recaerá sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

1.- Mejoras introducidas en el objeto de la Patente principal por Un juego de mesa electrónico, caracterizadas por haberse previsto la colocación de sendos martilletes fijos por ejes verticales que atraviesan el tablero, en los lugares correspondientes a los porteros de cada equipo, articulado dicho eje a un electroimán, a fin de conseguir en ellos, movimientos de giro que golpeen a la pelota, activándose los correspondientes electroimanes por pulsadores previstos en los laterales de la mesa.

2.- Mejoras introducidas en el objeto de la Patente principal por Un juego de mesa electrónico, según la reivindicación 1, caracterizadas por haberse

278129



previsto en las superficies que matan los ángulos de la mesa, unas cintas elásticas continuas, sujetas entre dos cilindros verticales, entre cuyas ramas existe una palanca plana, unida por un eje vertical que atraviesa al tablero, a un electroimán, a fin de que al activarse éste, la palanca plana, impulse a la cinta elástica hacia fuera, con lo que se consigue el rechazo de la pelota hacia el terreno de juego.

3.- Mejoras introducidas en el objeto de la Patente principal por "Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizadas porque para activar el electroimán correspondiente a cada dispositivo de rechazo, seha previsto ante cada uno de dichos dispositivos, un balancín, articulado a una palanca que atravesando el tablero, acciona un interruptor que cierra el circuito del correspondiente electroimán, cuando la bola pasa sobre el citado balancín.

4.- Mejoras introducidas en el objeto de la Patente principal por Un juego de mesa electrónico, según las reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizadas por haberse previsto la colocación de un resorte en el interior de las porterías, enlazado con el marcador de tantos que cierre su correspondiente circuito, a fin de que al introducirse la bola en la meta, actúe el marcador automáticamente y al tiempo, devuelva la pelota al terreno de juego.

5.- MEJORAS INTRODUCIDAS EN EL OBJETO DE LA PATENTE PRINCIPAL Nº 269.327 POR UN JUEGO DE MESA ELECTRONICO!

Todo conforme se describe en la memoria que an-



278129

tecede, se ilustra como ejemplo de ejecución en los planos unidos a ella y se reivindica en su Nota.

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

Madrid, 8 de Junio de 1.962

ANTONIO MARIN PEREZ

P. A.

ERNESTO BOTELLA MONTOYA
E. P.

278129

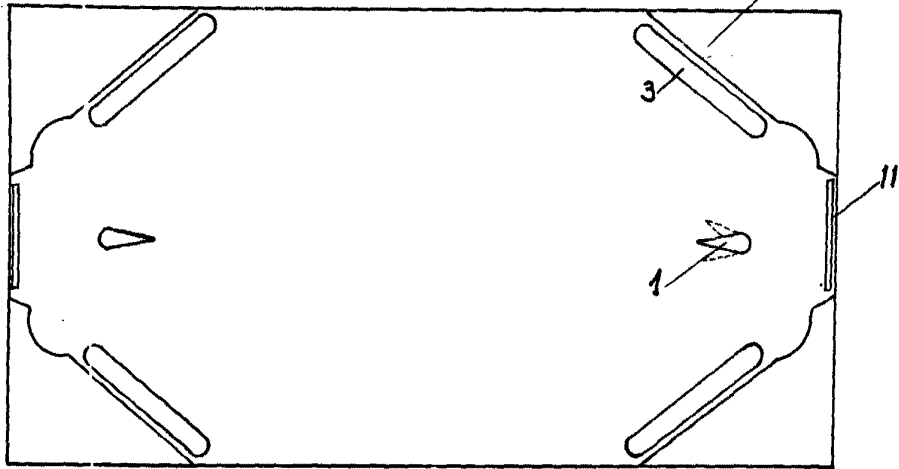


FIG 1

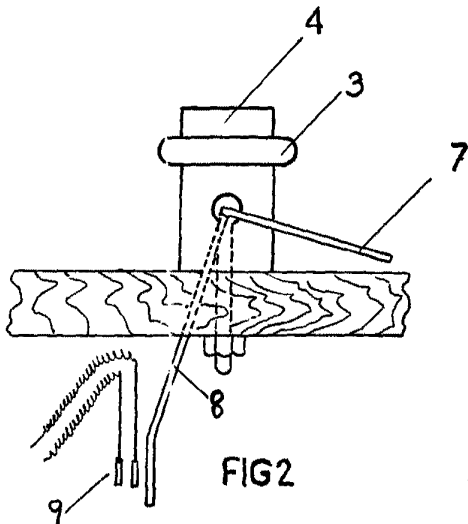


FIG 2

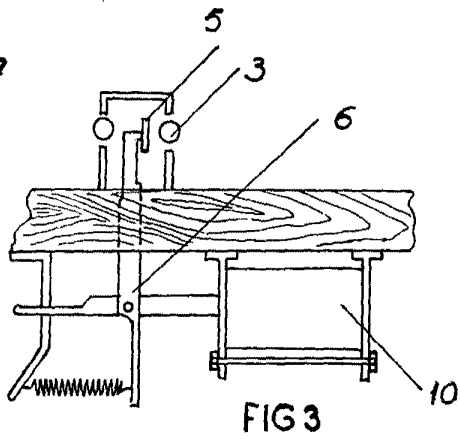


FIG 3

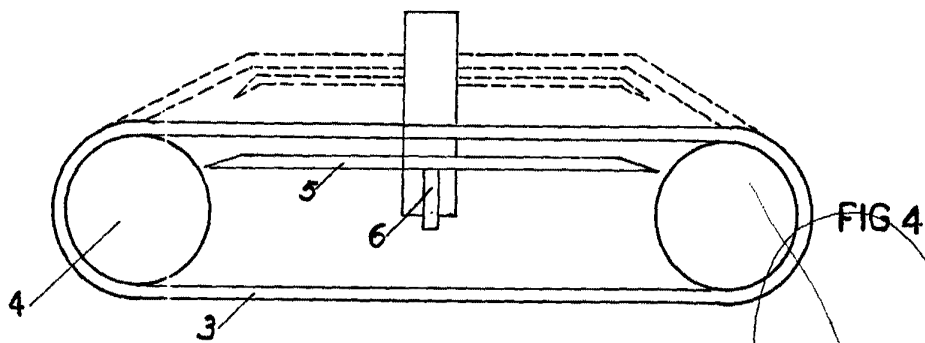


FIG 4

2000