



**287812**

**MEMORIA DESCRIPTIVA**

**DE**

**PATENTE DE INVENCION**

**EN**

**ESPAÑA**

por veinte años

a favor de **DON ANTONIO MARIN PEREZ**

con domicilio en **ALCANTARILLA (Murcia) Carretera de Murcia, 12**

de nacionalidad **Española**

por **" PERFECCIONAMIENTOS EN LOS JUEGOS DE MESA ELEC-  
TRONICOS "**

de la que es inventor, **El solicitante.**

2-

287812



5 La presente Memoria se refiere como su enunciado indica a ciertos perfeccionamientos introducidos en los juegos de mesa electrónicos, especialmente los de simulación de juegos de fútbol, con el fin de lograr un aparato que sea posible de ser utilizado por un sólo jugador.

10 Los juegos de mesa, en los que se simulan partidos de fútbol, están constituidos de forma que sean dos los jugadores que lo utilicen, actuando cada uno de ellos sobre las figuras de cada equipo. Esto supone en ocasiones, un inconveniente, ya que una sola persona no puede actuar simultáneamente en ambos campos, por lo que se han ideado los perfeccionamientos citados, median-  
15 te los cuales se logra un juego en el que las figuras de uno de los equipos, actúan automáticamente al pasar la bola junta a las mismas, mientras que las figuras del equipo contrario, son accionadas por el jugador, habien-  
20 dose previsto regularmente repartidas por la superficie del terreno de juego, elementos de rechace automático de la bola, así como en los ángulos de mesa. El terreno de juego, queda ligeramente inclinado hacia el campo de los jugadores accionados a mano, con el objeto de que siempre la bola quede bajo la acción de al-  
25 guno de los jugadores accionado a mano, impidiendo ángulos muertos en los que pueda quedar dicha bola sin acción directa de jugadores ó dispositivos de rechace.

30 A continuación se hará una detallada descripción de los perfeccionamientos aludidos, con referencia a los planos que se acompañan, en los que se representa a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma

287812-7



preferente de realización susceptible de todas aquellas variaciones de detalle que no supongan una alteración fundamental de las características esenciales de los mismos.

5

En dichos dibujos se ilustra:

En la figura 1 : Vista en planta del terreno de juego con las figuras y dispositivos de rechace.

En la figura 2 : Vista en alzado de perfil, de una figura de acción automática, con el dispositivo de disparo.

10

En la figura 3 : Detalle en perspectiva del dispositivo de disparo automático de figuras y elementos de rechace.

15

En la figura 4 : Detalle en vista por la cara inferior de un elemento de rechace, con acción a doble banda.

20

Según el ejemplo de ejecución representado, los perfeccionamientos que se preconizan, están constituidos por la utilización de una mesa de juego (1), de forma rectangular, en la que en los centros de los lados menores, se han previsto dos pasos hacia la cara inferior (2) y (3) que representan las porterías, a fin de que al llegar la bola a ellas, pasen al interior del aparato.

25

Matando los ángulos de este rectángulo, se han previsto unos dispositivos de rechace automáticos (4), dejando un espacio entre ellos y las porterías para colocación de figuras representativas de jugadores (5 y 6), de las cuales, las correspondientes a una de los equipos (5), son actuadas por medio de unos pulsadores (7)

30

- 4 -

287812



mientras que las correspondientes al equipo contrario (6), están dotadas de un dispositivo de disparo automático que actúa al pasar la bola por sus inmediaciones.

5 En la línea central y longitudinal del campo de juego, se han previsto unos dispositivos de rechace automático (8) que pueden lanzar la bola hacia un lateral u otro, en función del lado en que choque la bola con el mismo, y por último, en la zona de campo en la que los jugadores son automáticos, se han situado unos  
10 "Bumper" regularmente repartidos para dificultar la introducción de la bola en la portería.

Este terreno de juego, queda ligeramente inclinado hacia la portería (3) correspondiente al equipo que se acciona manualmente, al objeto de que siempre quede la  
15 pelota en juego, sin posibilidad de quedar en algún punto muerto fuera del alcance de alguna de las figuras o dispositivos de rechace.

Todas las figuras, son accionadas por medio de electroimanes (9) en los que quedan acopladas solidariamente a sus respectivos ejes, accionándose los electroimanes por medio de los pulsadores (7) para las figuras  
20 (5) del equipo que queda en la zona más baja, mientras que el resto de jugadores, se actúa automáticamente, para lo cual, se ha previsto delante de dichas figuras,  
25 un balancín (10) con eje de giro retrasado, y que en uno de sus extremos, lleva una prolongación (11) que atraviesan perpendicularmente el tablero, y queda con su extremo inferior ante unos contactos flexibles (12) colocados en oposición, de forma que al bascular el balancín, este apéndice (11) choca con los contactos y los  
30

287812



une, cerrando el circuito del electroimán (9) correspondiente y por tanto logrando el avance de la figura o elemento de rechace automático que se trate.

5 En los dispositivos de rechace centrales (8), se ha previsto para lograr que el rechace se efectúe en el sentido apropiado, la colocación de dos electroimanes (13 y 14) en oposición, con sus ejes en prolongación en los que se une el vástago solidario de la palanca de empuje (15).

10 Ante los dos laterales de este dispositivo de rechace, se han colocado sendos balancines (16 y 17) similares a los (10) descritos anteriormente, llevando cada uno de ellos, en el extremo contrario, el vástago vertical de acción sobre los contactos flexibles, existiendo por tanto un juego doble de estos contactos (18 y 19) quedando cada uno conectado al correspondiente electroimán (14 y 13) respectivamente.

15 De esta forma, al acercarse la bola sobre el lado del balancín (17) éste actúa los contactos (18) funcionando el electroimán (14) y con ello, logrando el disparo de la palanca de empuje (15) en éste sentido, devolviendo la bola hacia este lado, Igualmente si la bola se acerca por el lado contrario, el balancín (16) con su juego de contactos (19) y electroimán (13) logra el efecto deseado en la dirección contraria.

20 Organizado de esta forma, el juego, la bola es dirigida por el jugador, siempre que esté al alcance de una de las figuras (5) sobre las que tiene acción, enviándola hacia la portería (2) enemiga, mientras que las figuras (6) y dispositivos de rechace (4 y 8) la

30

- 6 -



287812

5 devuelven hacia la portería (3), existiendo en ambas porterías dispositivos de control, que mueven el marcador para llevar la contabilidad de tantos efectuados en una y otra portería, habiéndose previsto asimismo, en la portería (2) contraria a la de la persona que jue- ga un dispositivo que al recibir un cierto número de tantos, devuelve el total de bolas para efectuar otra partida sin necesidad de volver a introducir ficha de pago.

10 Los elementos de extracción de bolas, tanteador automático, "bumper" y demás accesorios, son los normalmente conocidos y utilizados en otros aparatos de esta clase, pudiendo ser la forma, materiales y dimensiones, variables, y en general, cuanto sea accesorio y secundario, siempre que no altere, cambie o modifi- que la esencialidad del objeto que se describe.

15 Los términos en que queda redactada esta Memoria, son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debién- dose tomar con carácter amplio y nunca en forma limita- tiva.

20 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.

25 NOTA

Descritas suficientemente la naturaleza y alcance de la invención, así como la forma de llevarla a la práctica, se reivindican a título privativo las siguien- tes particularidades sobre las cuales ha de recaer la concesión del privilegio de PATENTE DE INVENCION que

30

287812



se solicita.

5 1ª.- Perfeccionamientos en los juegos de mesa elec-  
trónicos, caracterizados por haberse previsto un table-  
ro en el que se sitúan convenientemente figuras repre-  
sentativas de jugadores de fútbol, correspondientes a  
dos equipos contendientes, estando dichas figuras movi-  
das por electroimanes que al activarse las hacen adelan-  
tar bruscamente, consiguiéndose el citado activo en los  
electroimanes, por pulsadores existentes y por disposi-  
10 tivos automáticos en función de que los jugadores sean  
los del equipo correspondiente al jugador, ó al equipo  
contrario, lograndose la posibilidad de juego de dos  
equipos por un sólo jugador.

15 2ª.- Perfeccionamientos en los juegos de mesa elec-  
trónicos, según reivindicación primera, caracterizados  
por haberse previsto para el movimiento automático de  
las figuras representativas de jugadores, así como de  
elementos de rechace de la pelota, un balancín que que-  
da tendido ante la figura o elemento de rechace, y do-  
20 tado de eje de giro retrasado, para permitir un bascu-  
lamiento al tocar la pelota al mismo, llevando este  
balancín un vástago perpendicular al mismo, que atravie-  
sa el tablero, y bajo éste actúa sobre unos contactos  
flexibles que al cerrarse activan al correspondiente  
25 electroimán, consiguiendo el movimiento automático de  
la figura o elemento de rechace.

30 3ª.- Perfeccionamientos en los juegos de mesa elec-  
trónicos, según anteriores reivindicaciones, caracteri-  
zados por haberse previsto unos elementos de rechace,  
centrados en el tablero, y susceptibles de rechazar la

287812



5 pelota hacia ambas bandas, para lo cual se ha previsto la unión de la palanca de empuje, a los ejes de dos electróimanes colocados en oposición, y que se activan por respectivos balancines colocados ante los dos laterales del elemento de rechace, para que actúe uno ú otro según el lateral en que choque la pelota accionando el balancín correspondiente.

10 4ª.- Perfeccionamientos en los juegos de mesa electrónicos, según anteriores reivindicaciones, caracterizados por haberse previsto el tablero inclinado hacia la portería del equipo accionado manualmente, al objeto de que no pueda quedar la pelota en puntos muertos fuera del alcance de la acción de figuras ó elementos de rechace.

15 5ª.- " PERFECCIONAMIENTOS EN LOS JUEGOS DE MESA ELECTRONICÓS ".

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

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

Madrid, 7 de Mayo de 1.963

ANTONIO MARÍN PEREZ.

P. A.  
ESTRELLA MONTIOLA

2 287812

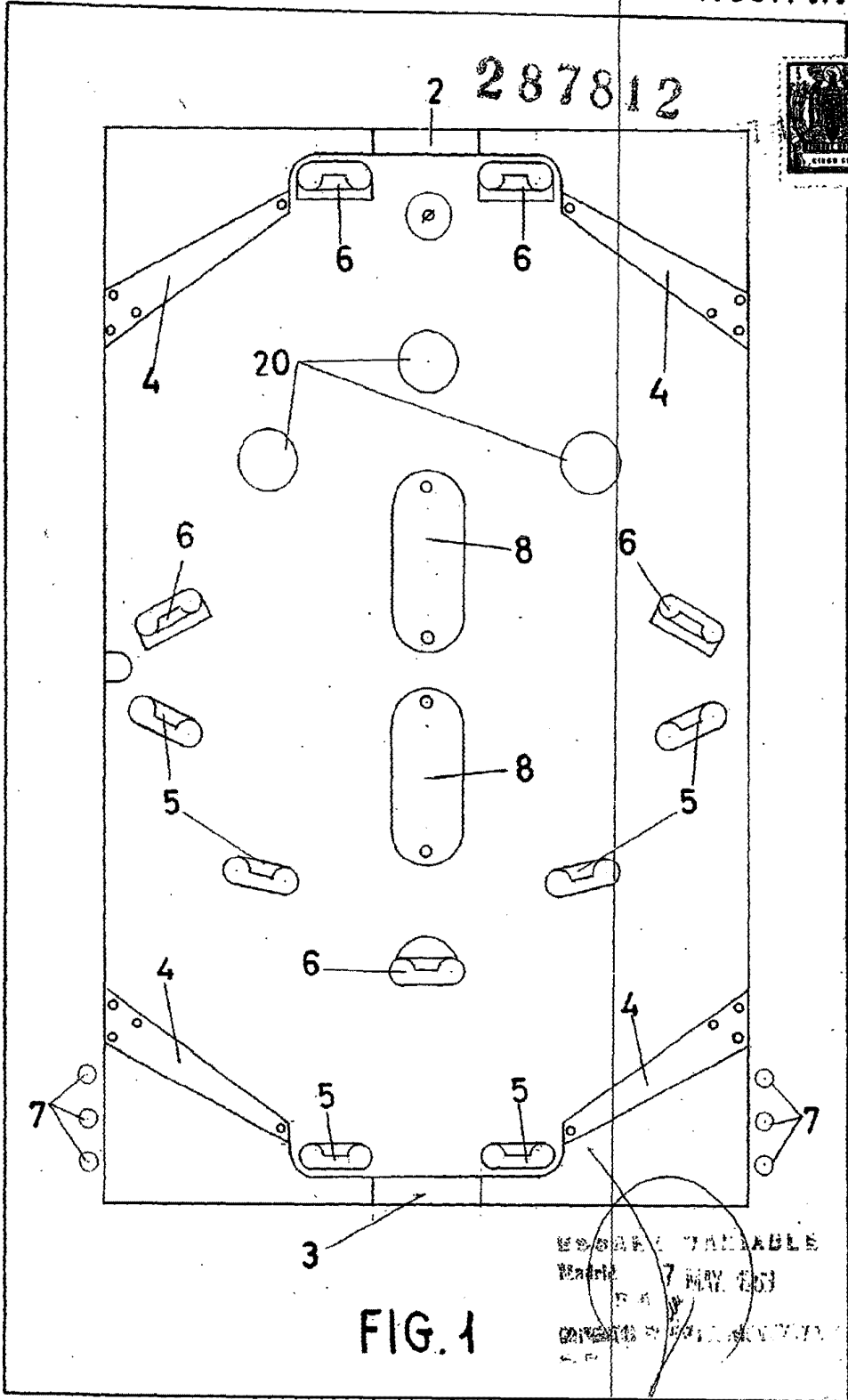


FIG. 1

NO SE PUEDE TALLAR  
MAY 7 1953  
MAY 7 1953

287812

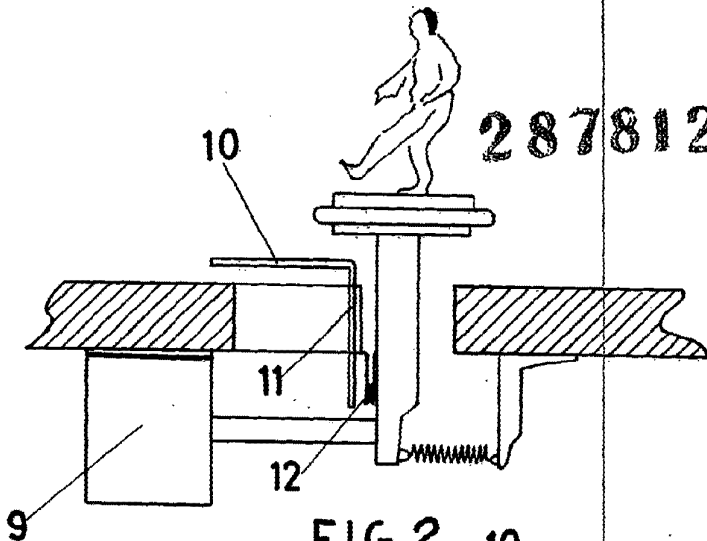


FIG. 2

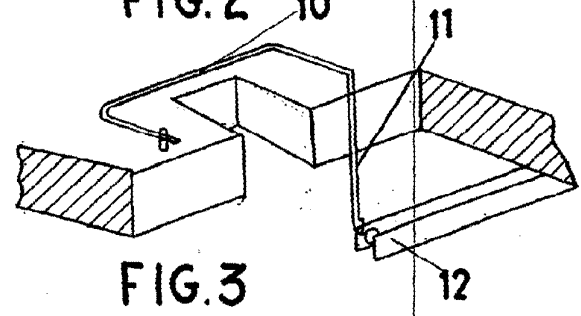


FIG. 3

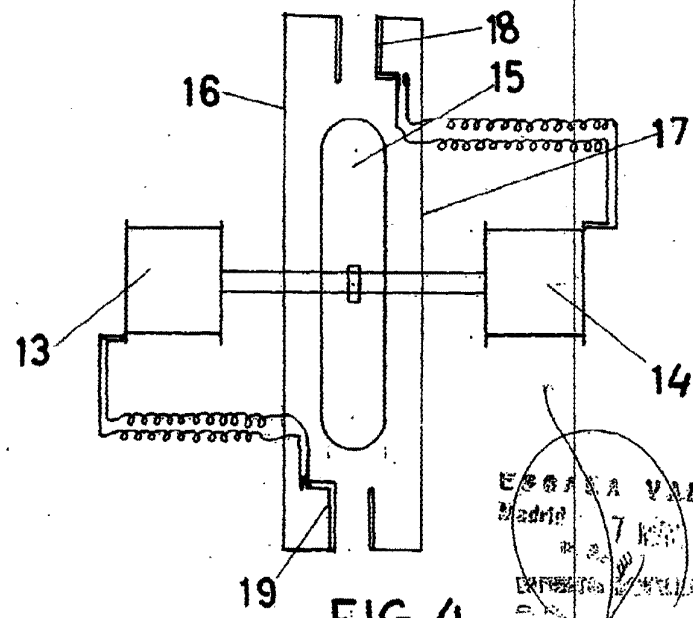


FIG. 4

ESPAÑA VARIABLE  
Madrid 7 MAR 1953  
EXPOSICION DE VALLE DE LA GAYOTA