

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 290965	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
	22 NOVIEMBRE 1985	

MODELO DE UTILIDAD

16 ABR. 1986

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 7/06

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DEPORTIVO DE SALON.

71 SOLICITANTE (S)
INNOVACIONES RECREATIVAS, S. A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
MONTCADA I REIXAC (Barcelona) Pol. La Ferreria, C. N-Nau, 7

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
Don Ignacio PONTI GRAU

La presente invención se refiere a un juego deportivo de salón, cuyas especiales características de ambientación, sonido, desplazamiento de los jugadores, y pista de juego, lo hacen sumamente atractivo e interesante.

5 Los juegos deportivos de salón formados por un tablero o pista en la que se hallan las figuras que representan los jugadores, los cuales se mueven y han de desplazar un objeto, sea disco, balón o similar, tropiezan con el inconveniente de que los sistemas de accionamiento de los jugadores,
10 limitan notablemente las posibilidades de movimiento de los mismos.

Tratándose del hockey sobre hielo, que es un deporte especialmente trepidante y rápido, las dificultades son mayores, teniendo en cuenta que en este deporte resulta fundamental el contacto físico entre los jugadores, que se interceptan mutuamente, lo cual no se ha conseguido reproducir en un juego de salón.

Todos los inconvenientes expuestos se han superado mediante el juego deportivo de salón objeto de la invención.

20 El juego en cuestión es del tipo que comprende una pista que reproduce la pista deportiva sobre la que se practica el deporte, sobre la cual están situadas las figuras móviles de los jugadores, accionadas mediante barras desplazables axial y giratoriamente, provistas para ello de empuñaduras adecuadas, cuyas figuras han de impulsar un cuerpo, en
25 el caso presente un disco, para introducirlo en la portería del equipo contrario, y se caracteriza esencialmente por el hecho de que las figuras están montadas sobre carros guiados

por vías apropiadas situadas debajo del tablero de juego, los cuales presentan un mecanismo de transmisión de movimiento, con un embrague intercalado, siendo accionados por medio de las barras con empuñadura, disponiendo las figuras de sendas prolongaciones para golpear el disco, pudiendo interceptarse mutuamente las prolongaciones de una figura con las de las figuras inmediatas.

En las porterías se han previsto sendas troneras situadas en el fondo de unos embudos que sitúan el disco en posición de canto y desembocan en respectivas guías inclinadas que convergen en una estación expulsora del disco, en la que está situado un mecanismo expulsor que actúa activado por un sensor que detecta la llegada de un disco, cuyo expulsor está enfrentado a una abertura de salida del disco prevista en el centro de la pista o lugar correspondiente al saque.

Debajo de la pista de juego están situados unos sensores vinculados a emisores electrónicos de sonidos, los cuales son activados por el disco cuando pasa por encima de la zona en donde se encuentran los sensores, disponiendo de altavoces situados en lugares apropiados, por los que se emiten sonidos ambientales adecuados a la jugada.

Más concretamente se ha previsto que los sensores estén situados en las proximidades de las dos porterías y debajo de las troneras, estando conectado cada par de sensores a un emisor de sonidos distinto. Los jugadores disponen de pulsadores de mando para la emisión de sonidos ambientales.

El juego comprende un contador de goles, de tiempo y de monedas, que regula el tiempo de juego en función del valor de las monedas.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del juego deportivo de salón.

En dicho dibujo la figura 1 es una vista en planta del juego, con el tablero parcialmente seccionado mostrando las guías interiores para el desplazamiento de los jugadores; la figura 2 es un detalle en planta que muestra la zona en la que está situado el mecanismo expulsor; la figura 3 es un detalle en sección longitudinal del juego, mostrando el recorrido de la ficha o disco móvil, cuando se introduce por las troneras de la portería y llega a la estación lanzadora del centro de la pista; la figura 4 es un detalle en sección transversal de la estación lanzadora del disco a la pista; la figura 5 es un detalle en sección longitudinal de las guías de desplazamiento de las figuras, y la figura 6 es una vista en perspectiva del juego.

El juego descrito consta en los dibujos de un pedestal -1- en cuya parte superior hay una cubeta -2- cerrada por un tablero -3- desmontable, que representa la pista de juego, cubierto totalmente por una cúpula transparente -4-, articulada a bisagra en uno de los cantos de la cubeta, para facilitar el acceso al tablero y al interior de la cubeta. En su interior aparece un marcador electrónico -5-, que señala las monedas en depósito para juegos, el tiempo que trans-

curre desde el inicio del juego y los goles que marca uno y otro equipo.

En el interior de la cubeta -2- hay unas guías acanaladas -6-, por cuyo interior discurren unos carros -7- accionados por unas barras -8-, que sobresalen en lados opuestos de la cubeta y están dotadas de empuñaduras -9-. Las barras -8- son giratorias sobre sí mismas, al tiempo que desplazables axialmente. El movimiento axial es transmitido a los carros -7- que recorren las guías -6- en tramos limitados por topes amortiguadores. El movimiento giratorio de las barras afecta directamente a unos engranajes -10- a través de un mecanismo de embrague o escape que transmite el movimiento giratorio a sendas figuras -11- que se desplazan por ranuras -12- del tablero -3-, y giran sobre sí mismas. Estas figuras son portadoras de palos -13- destinados a golpear un disco -14- que se desplaza sobre el tablero -3-.

La longitud del palo -13- y la distancia que separa las ranuras -12- por donde se desplazan las figuras 11, es tal que, en determinados puntos de su recorrido, los palos -13- de figuras inmediatas de bandos contrarios pueden interceptarse (figura 5).

Cada bando tiene una figura -11a-, que tiene un recorrido transversal en lugar de longitudinal, y no gira, cuya figura corresponde al portero de cada equipo y se encuentra frente a su portería -15-, siendo accionado por un pomo -16- unido a una barra -17- que acciona un mecanismo apropiado para desplazar dicha figura en un movimiento transversal.

Debajo de las porterías -15- hay unas troneras -18-

en forma de embudo, receptoras del disco -14- cuando éste
 traspasa la portería, el cual es colocado de canto sobre una
 guía -19- en forma de rampa, que desciende hasta una estación
 expulsora -20- situada en el centro de la cubeta -2-, debajo
 5 de una ranura -21- abierta en el centro de la pista -3-, y
 que deja pasar el disco -14-.

Inmediatamente después de cada tronera -18- hay un
 sensor -22- que conecta automáticamente un dispositivo elec-
 trónico reproductor de sonidos ambientales de un partido,
 10 cuando el disco -14- traspasa la portería y cae por la tro-
 nera, lo que supone que se ha marcado un gol. Asimismo es ac-
 tivado el marcador -5- que señala el tanto conseguido.

En la estación expulsora -20- está situada una pa-
 lanca expulsora -23-, accionada por un relevador -24-, que es
 15 activado por el disco -14- cuando pasa frente a un sensor
 -25- situado en el extremo inferior de cada una de las guías
 -19-, cuya palanca golpea el disco -14- que sale disparado
 por la abertura -21- de la pista, a fin de que se reinicie el
 juego.

20 En las proximidades de las porterías -15- y debajo
 de la pista -3-, hay sendas regletas sensoras -26-, que ac-
 tivan un emisor electrónico de sonidos ambientales, cuando
 pasa el disco -14- por dicha zona.

Además, en los lados opuestos de la cubeta -2-, en
 25 los que se encuentran los jugadores que accionan las empuña-
 duras -9- y -16-, están situados sendos pulsadores -27- cuyo
 accionamiento determina la emisión de sonidos ambientales,
 siendo limitado el número de veces que los jugadores pueden

accionar los respectivos pulsadores.

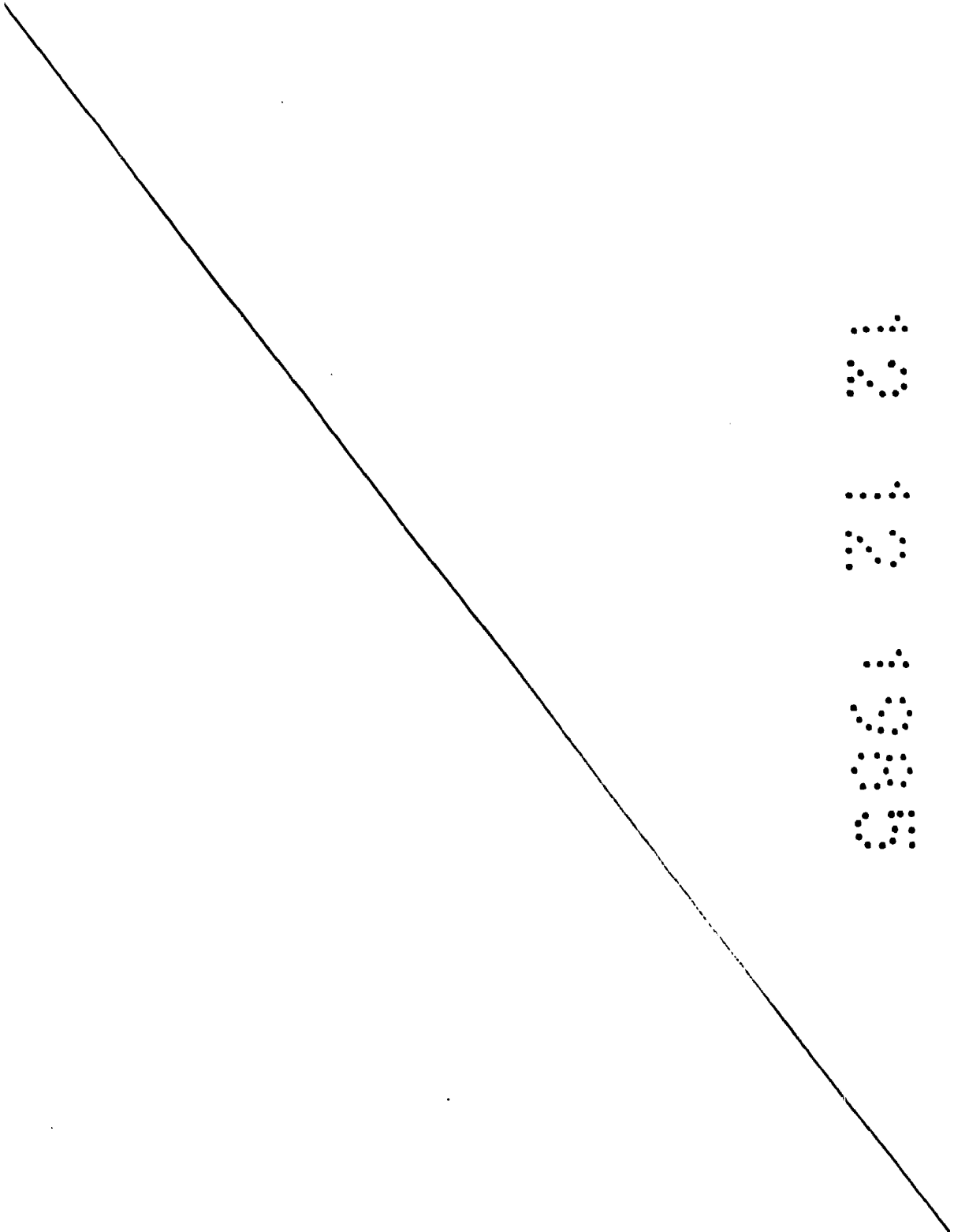
De todo lo descrito y por la observación de los dibujos se desprenden las ventajas y características fundamentales del juego deportivo, que pueden resumirse en las siguientes: desplazamiento longitudinal y giratorio de las figuras -11-; posibilidad de interceptar voluntariamente el giro de un jugador por parte de otro contrario a través de los palos -13-, sin dañar el mecanismo de transmisión -10-, que está dotado de un embrague; devolución automática del disco -14- una vez se ha marcado un gol; emisión de sonidos ambientales de dos tipos, en forma de exclamación cuando se marca un gol, y en forma de griterío emocionante cuando se aproxima el disco a la portería; emisión voluntaria de gritos ambientales de aliento, por parte de los jugadores que pulsán los botones -27-, si bien, es posible limitar el número de veces que pueden accionar dicho pulsador por partido; y marcador -5- muy completo, que señala el tiempo de partido, la cantidad de monedas en depósito para juegos y los goles marcados.

Si bien la descripción y dibujos se refieren a un juego de hockey, se ha previsto que el juego pueda representar cualquier otro deporte en el que los jugadores deban golpear un móvil, sea disco, balón o similar, para introducirlo en la portería del contrario.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la fabricación de los componentes del juego, formas y dimensiones de los mismos, detalles concretos de la transmisión de movimientos a las figuras, guía de las mismas, y todos los aspectos relacionados con los detec-

tores, emisores de sonidos y marcador electrónicos, siempre y cuando no afecten a la esencialidad de la invención.

- . -



...
N
...
N
...
U
...
U

R E I V I N D I C A C I O N E S

1. Juego deportivo de salón, del tipo en el que las figuras representativas de los jugadores de cada equipo son accionadas mediante barras desplazables axial y giratoriamente, cuyas figuras han de impulsar un móvil deslizable sobre la pista de juego para introducirlo en la portería del equipo contrario, caracterizado esencialmente por el hecho de que las figuras están montadas sobre carros guiados en unas vías situadas debajo del tablero de juego, los cuales están dotados de una transmisión con un embrague, accionada por la barra correspondiente, cuyas figuras disponen de prolongaciones para golpear el móvil, las cuales pueden interferirse y bloquear el desplazamiento de un jugador contrario situado en sus inmediaciones.

2. Juego deportivo de salón, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que en las porterías la pista forma sendas troneras en forma de embudos, que conducen el móvil hasta unas guías inclinadas que desembocan en una estación de salida en la que está situado un expulsor accionado por un detector activado por el móvil que llega a la citada estación, cuyo expulsor está situado debajo de una ranura de salida del móvil, abierta en el tablero de juego.

3. Juego deportivo de salón, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que en determinados puntos del recorrido del disco, tanto sobre la pista o tablero de juego, como debajo del mismo, están situados unos

sensores activadores de emisores electrónicos de sonidos de ambiente, que se ponen en marcha al pasar el disco por su zona de influencia.

5 4. Juego deportivo de salón, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que, en una realización más concreta, se han situado sensores activadores de los emisores de sonidos, frente a cada portería y debajo de las troneras, habiéndose previsto, además, pulsadores manuales para activar voluntariamente los emisores de sonidos.

10 5. Juego deportivo de salón, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que comprende un marcador que indica el valor de las monedas introducidas para poner en funcionamiento el juego, el tiempo de juego y los goles que marca cada equipo.

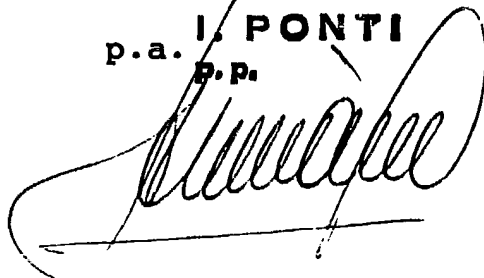
15 6. Juego deportivo de salón.

La presente memoria consta de diez hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 22 de noviembre de 1985 ...

INNOVACIONES RECREATIVAS, S.A.

p.a. I. PONTI
P.P.



...
...
...

34755/2

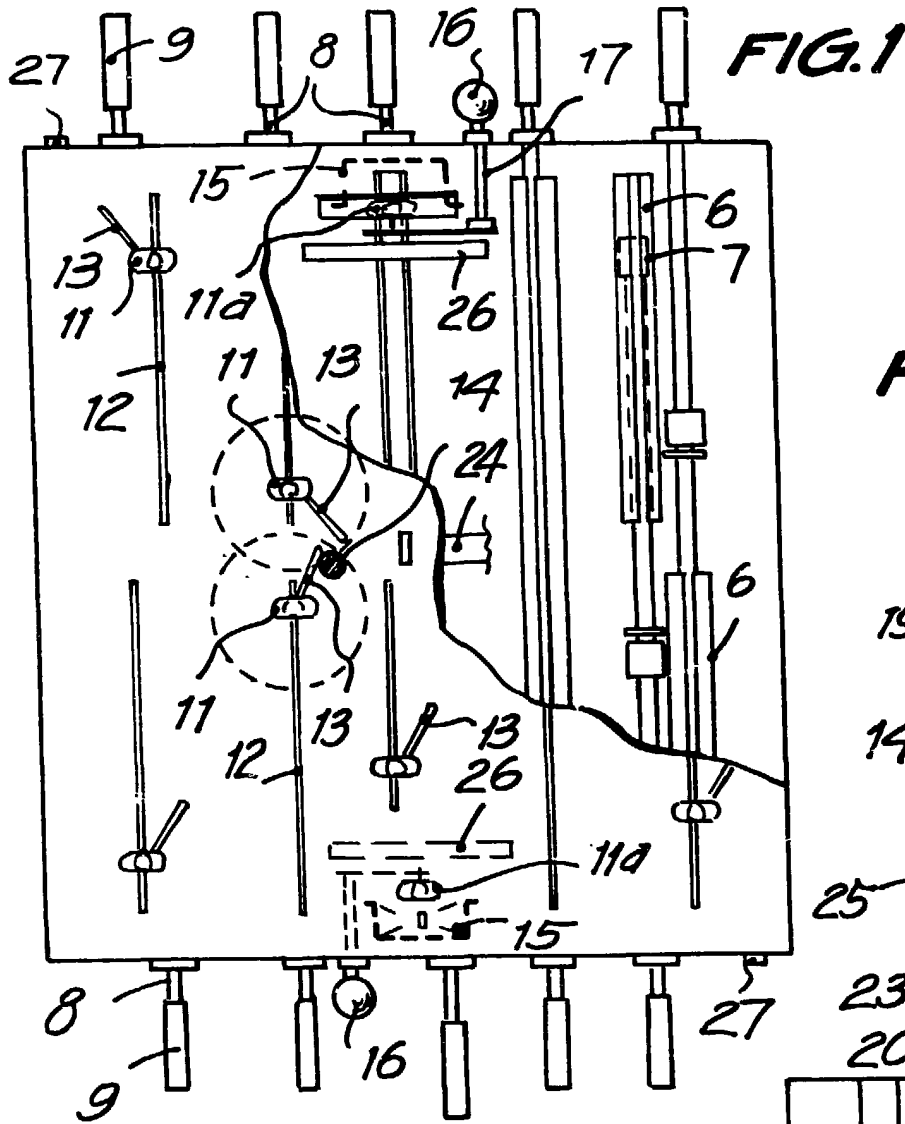


FIG. 2

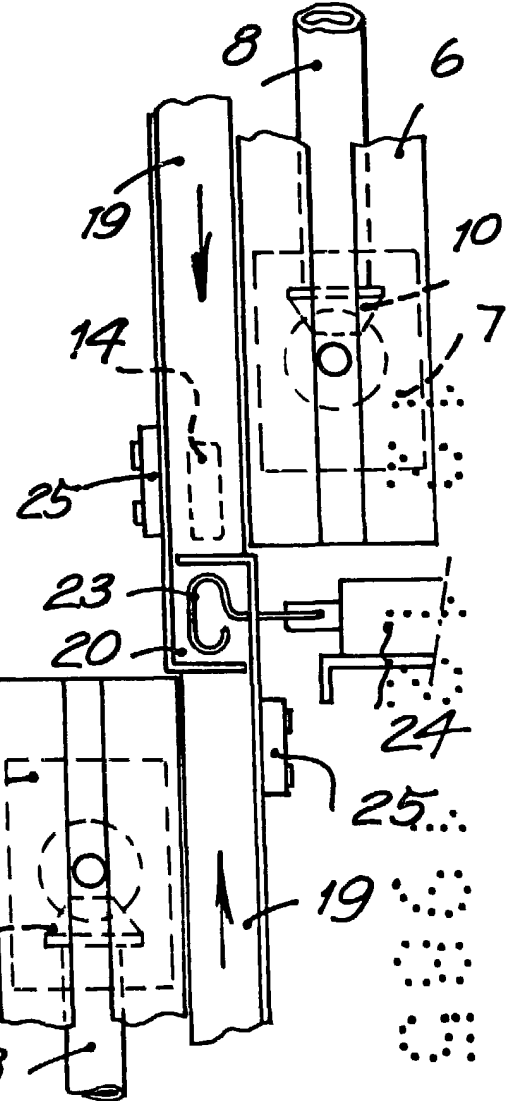
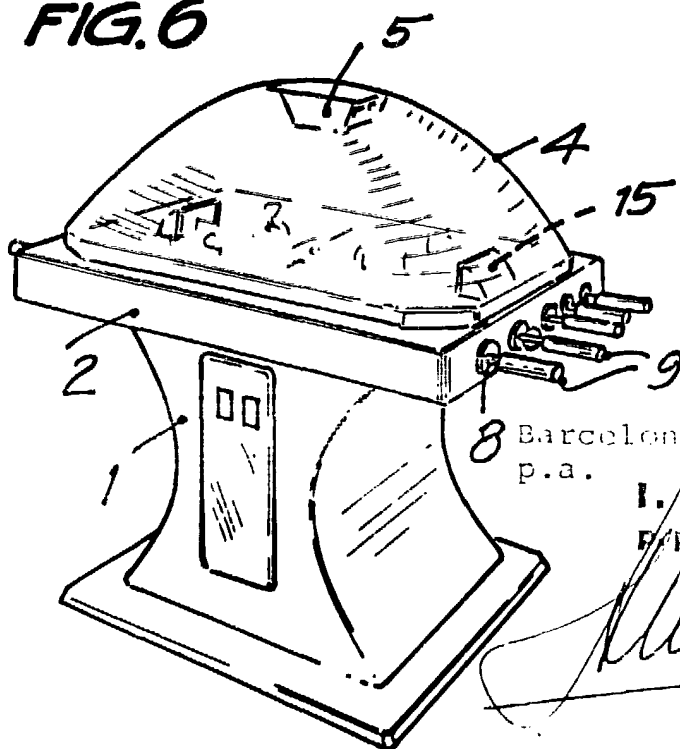


FIG. 6



Barcelona, a 22 de noviembre de 1985
p.a.

I. PONTI
F/P.

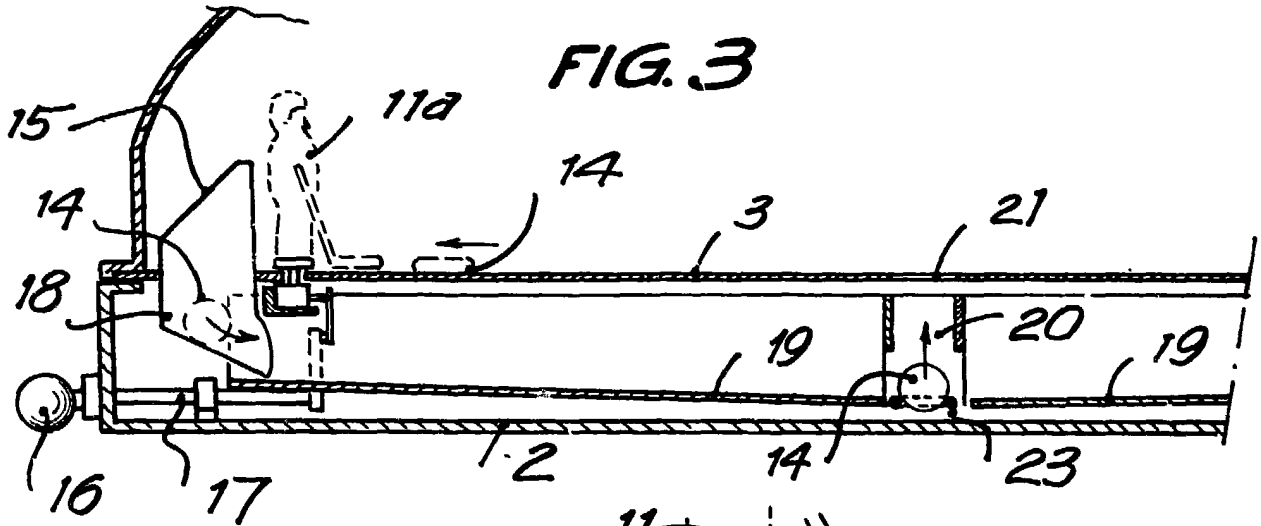


FIG. 4

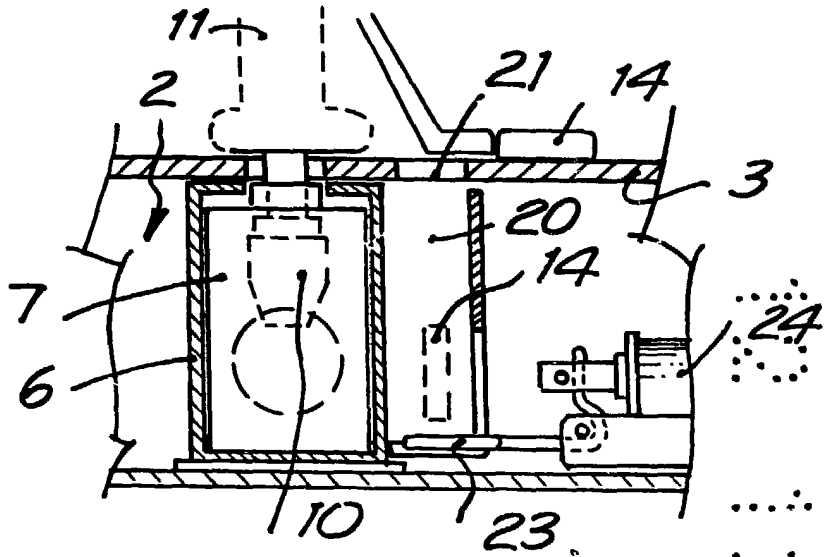
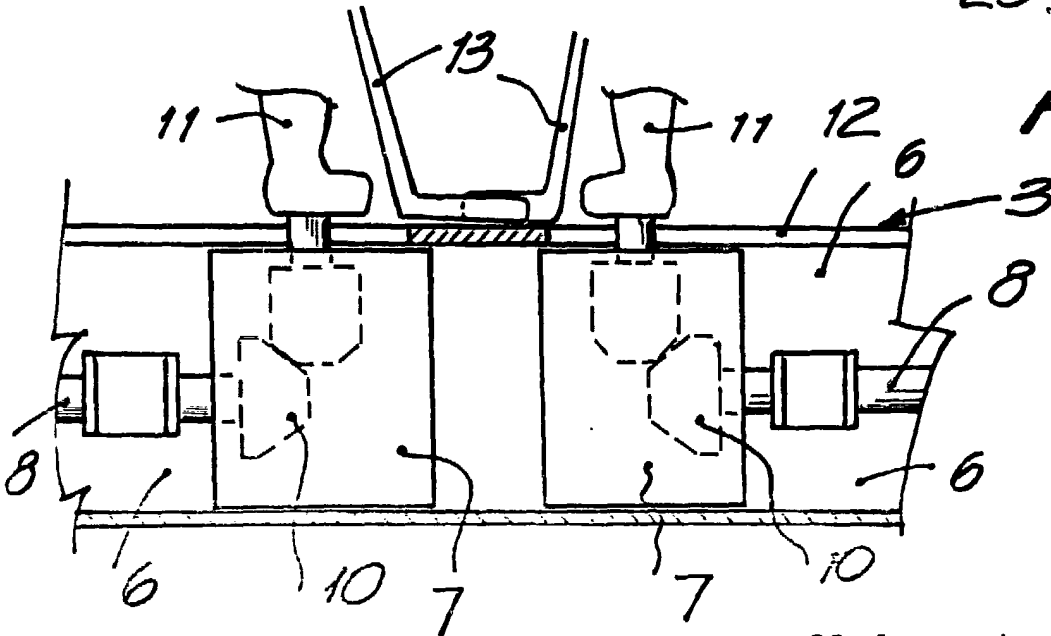


FIG. 5



Barcelona, a 22 de noviembre de 1985
p.a.

I. PONTI

P. P.

34755/2