

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	290966	10 Y
	21			
	22	FECHA DE PRESENTACION	22 NOVIEMBRE 1985	

MODELO DE UTILIDAD

1 OCT. 1986

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 7/06

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
MECANISMO DE ACCIONAMIENTO DE FIGURAS EN JUEGOS DEPORTIVOS 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 mecanismo de accionamiento de figuras en juegos deportivos de salón, de de constitución sencilla y mediante el cual se consigue que las figuras realicen dos tipos de movimientos necesarios para el desarrollo del juego.

Son conocidos los juegos de salón que constan de figuras montadas sobre barras desplazables axialmente de un lado a otro del campo de juego y, al mismo tiempo, con la posibilidad de oscilar giratoriamente alrededor de la propia barra para impulsar una bola.

Este tipo de juegos tienen unas posibilidades muy limitadas en cuanto a las jugadas que pueden realizarse y, en cualquier caso, las figuras nunca se interfieren entre sí.

El mecanismo de accionamiento de figuras para juegos deportivos objeto de la invención permite que aquellas efectúen desplazamientos en sentido longitudinal y, al mismo tiempo, girar sobre sí mismas. Además el mecanismo comprende un dispositivo de embrague con el fin de que las figuras puedan interceptar mutuamente los desplazamientos giratorios sobre sí mismas, sin dañar los mecanismos o las propias figuras.

Este mecanismo es especialmente apropiado para aplicarlo a juegos deportivos que reproducen el hockey sobre hielo o sobre hierba y, en general, a aquellos deportes en los que la intercepción entre jugadores forma una parte importante en el desarrollo del juego.

El mecanismo en cuestión consta esencialmente de un carro desplazable axialmente en movimientos de vaivén, a lo

largo de unos carriles de guía, según una carrera limitada, accionado por medio de una barra provista de empuñadura, desplazable axial y giratoriamente sobre sí misma, soportada en guías marginales y/o internas fijas al tablero o terreno de juego. La barra giratoria está acoplada a una transmisión de engranajes que transforma el movimiento giratorio de la misma, en un movimiento giratorio normal, comunicado a una base giratoria montada en el propio carro, dotada de medios de acoplamiento desmontable de la figura a accionar. Ventajosamente, la transmisión de engranajes comprende, asimismo, un dispositivo de embrague, que permite el giro de la barra, aún cuando haya un obstáculo que impida girar al jugador.

Más concretamente, la transmisión comprende un par de piñones cónicos engranados, uno de los cuales está vinculado a un eje que comporta un hueco coaxial de contorno no circular, en el cual se acopla ajustadamente una espiga inferior de contorno complementario al hueco, que sobresale de la figura. El otro piñón es solidario de un eje conectado a un manguito a través de un dispositivo de embrague, el cual consta de una corona de contorno interior a modo de dentado redondeado en el cual engranan unos resaltes redondeados, situados radialmente en un anillo giratorio, cuyos resaltes parten de puntos elásticos que permiten el retroceso y liberación o escape de los resaltes respecto a la corona, cuando existe un bloqueo de la figura.

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 mecanismo de accionamiento.

En dicho dibujo la figura 1 es una vista en perspectiva del mecanismo; la figura 2 es una sección longitudinal del mismo, y la figura 3 es un detalle en sección por el plano III-III que corresponde al embrague.

El mecanismo de accionamiento de figuras en juegos deportivos de salón consta en los dibujos de un carro -1- que presenta un contorno exterior adecuado para su desplazamiento a lo largo de guías convencionales, no representadas, fijadas en la estructura del juego.

El carro -1- tiene una forma de cajetín abierto y en una de sus paredes está dotado de un eje giratorio -2- con una cabeza exterior -3- para el acoplamiento de una barra de accionamiento (no representada), en tanto que en el tramo interior presenta incorporado un anillo -4- dotado de unos resaltes redondeados -5- cuya posición coincide con unos vaciados -6- que confieren elasticidad a la periferia del anillo precisamente en la zona donde sobresalen los resaltes -5-.

El disco -4- está situado en el interior de un piñón cónico -7-, que presenta un dentado interior -8- redondeado, complementario a los resaltes -5-, y un dentado exterior -9-, que engrana con un piñón cónico -10-, vinculado a un manguito giratorio -11-, montado giratorio en el propio carro -1-. El piñón -7- se prolonga en un manguito -7a- giratorio libremente alrededor del eje -2-.

El manguito -11- presenta un hueco coaxial -12- de contorno cuadrangular, para el acoplamiento amovible de una espiga complementaria -13-, que sobresale de la base de la

figura a accionar (no representada).

Tal como se desprende fácilmente de todo lo descrito y por la observación de los dibujos, el carro -1-, y por consiguiente todo el mecanismo con la figura incorporada, se desplaza axialmente a lo largo de una guía (no representada) al ser accionado mediante una barra (no representada), provista de empuñadura. En cualquier punto del recorrido, cuando la barra que está acoplada a la cabeza -3- del eje -2-, gira alrededor de sí misma, transmite el giro a la espiga -13-, a través del juego de piñones cónicos -9- y -10-, y por tanto, la figura también gira sobre sí misma.

Cuando la figura encuentra un obstáculo para que pueda girar libremente, por ejemplo otra figura situada en las proximidades de la posición que ocupa, el giro de la barra no es transmitido al piñón -10- ya que actúa el sistema de embrague o escape formado por los resaltes -5- redondeados y corona interna de entrantes redondeados -8-. De esta forma el bloqueo entre figuras dotadas del mecanismo descrito es posible y no implica la rotura del mecanismo o de las figuras.

Esta posibilidad es muy importante para los juegos cuyas figuras son portadoras de palos, por ejemplo el hockey con los cuales se bloquea voluntariamente un jugador contrario, para impedir que golpee el disco.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la fabricación de los componentes del mecanismo, formas y dimensiones de los mismos y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

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

1. Mecanismo de accionamiento de figuras en juegos deportivos de salón, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un carro guiado en una vía que permite su desplazamiento en movimientos longitudinales de vaivén, cuyo carro está vinculado a una barra de accionamiento, desplazable giratoria y axialmente, la cual acciona una transmisión montada en el carro, que comprende un eje de entrada, cuya dirección es la misma que la del desplazamiento del carro y otro eje de salida del movimiento, normal a dicho desplazamiento, el cual está vinculado a un soporte giratorio con medios de acoplamiento amovible de la figura a accionar, cuya transmisión comprende, asimismo, un dispositivo de embrague.

2. Mecanismo de accionamiento de figuras en juegos deportivos de salón, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que, en una realización más concreta, la transmisión comprende un par de piñones cónicos vinculados a los ejes normales montados en el carro, en uno de los cuales está intercalado un dispositivo de embrague.

3. Mecanismo de accionamiento de figuras en juegos deportivos de salón, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que el dispositivo de embrague consta de un anillo fijado alrededor de uno de los ejes del mecanismo, dotado de unos resaltes exteriores ventajosamente redondeados, que coinciden con zonas elásticas de la periferia del anillo, cuyos resaltes tienden a engranar en un den-

tado interior, ventajosamente redondeado, previsto en una corona vinculada a uno de los piñones cónicos.

4. Mecanismo de accionamiento de figuras en juegos deportivos de salón.

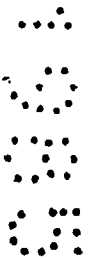
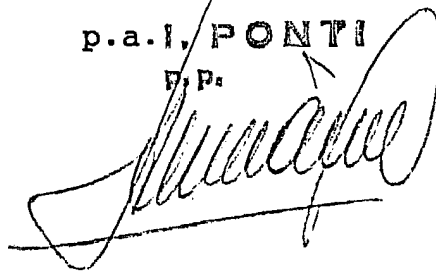
La presente memoria descriptiva consta de siete hojas foliadas, escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 22 de noviembre de 1985

INNOVACIONES RECREATIVAS, S. A.

p.a.l. PONTI

F.P.



34756/1

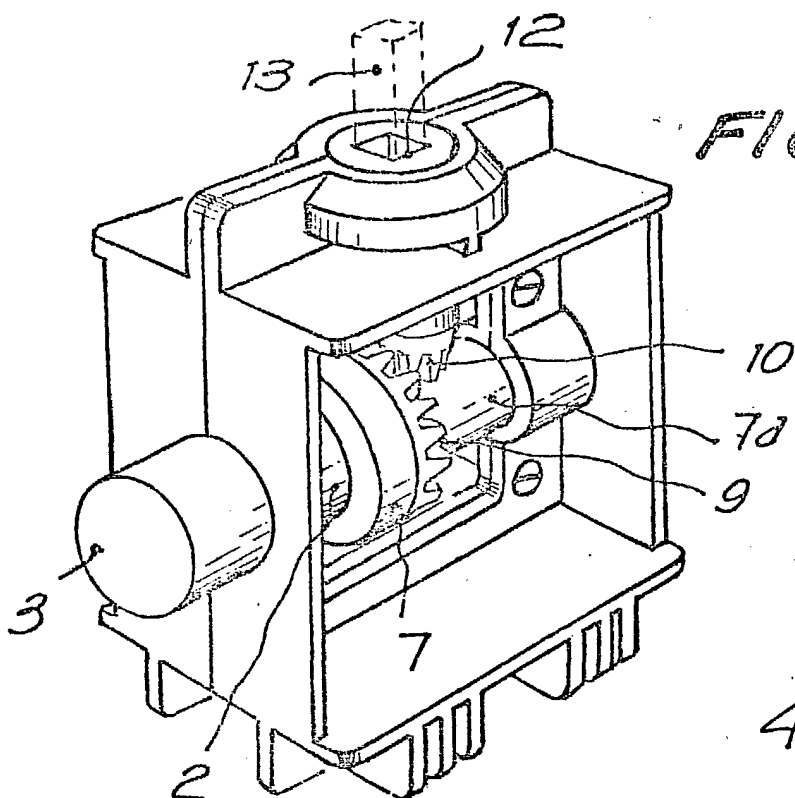


FIG. 1

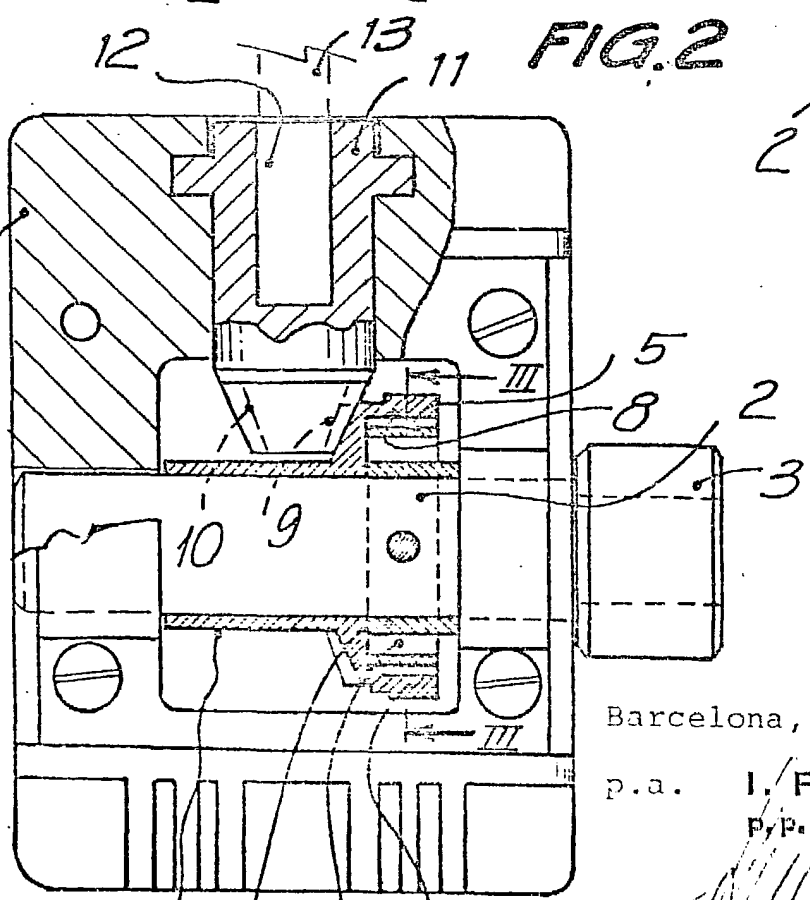


FIG. 2

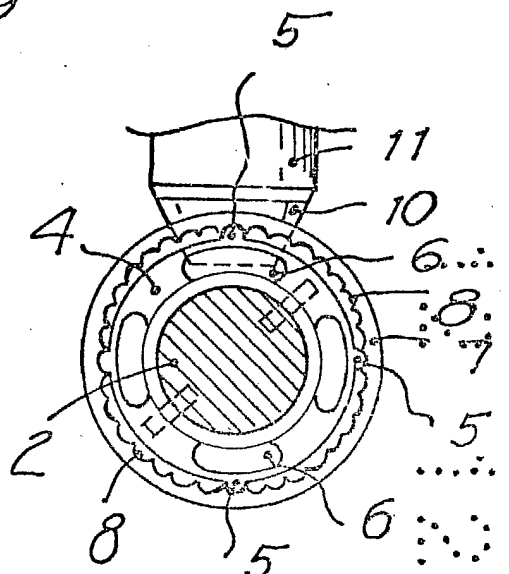


FIG. 3

Barcelona, 22 de noviembre 1985

p.a. I. PONTI
P.P.

7a 4 6 7