



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se presenta para unir a la solicitud de

PATENTE DE INVENCION

en

E S P A Ñ A

por VEINTE años

formulada el 12 de julio de 1.966 con el núm. 329.018

en

E S P A Ñ A

por VEINTE años

a nombre de EDOUARD LLORENS, de nacionalidad francesa, residente en 69, Boulevard Ornano, Paris, Francia, por:

"DISPOSITIVO PARA JUEGO DE DESTREZA QUE IMITA LOS JUEGOS DEPORTIVOS REALES DE LANZAR UNA PELOTA O ANALOGOS".

=====

El presente invento tiene por objeto perfeccionamientos en los juegos de destreza que simulan los juegos deportivos con varios jugadores, es decir, juegos que incluyen figuras articuladas o móviles, susceptibles de accionar una bola o análogo hacia "metas", y accionadas a distancia por los jugadores reales, por medio de mandos que forman cuerpo con el bastidor del juego.

Se conocen dos tipos principales de juego de esta clase:

-Juegos en los cuales la pelota o análogo descansa



sobre el fondo horizontal de una jaula abierta, a lo largo de la cual puede desplazarse en longitud y en anchura bajo el empuje de las figuras móviles o articuladas.

5 - Juegos en los cuales la pelota está encerrada entre dos planos paralelos, inclinados más o menos sobre la horizontal, de manera que puede desplazarse bajo la acción de las figuras en la longitud del juego entre estos dos planos paralelos, tendiendo a la vez a volver constantemente a una o varias posiciones predeterminadas bajo la acción de la
10 gravedad, con objeto de poder ser siempre jugada de nuevo por al menos una de estas figuras.

Los juegos del primer tipo presentan el inconveniente de impedir que la pelota se desplace en altura por que amenazaría con escapar del juego, lo que disminuye el aspecto
15 espectacular del mismo.

En el segundo tipo de juego, no se prevén figuras más que a un solo nivel, lo que limita las posibilidades del juego y su similitud con un juego real.

El presente invento tiene por objeto un perfeccionamiento en el juego de este segundo tipo (es decir, en el cual una
20 pelota es obligada a desplazarse entre dos planos paralelos inclinados sobre la horizontal, de los cuales uno, transparente, está orientado hacia el lado del o de los jugadores) y caracterizado esencialmente por que el plano trasero representa un terreno de juego real tal como sería visto en perspectiva por un observador colocado ligeramente encima del terreno.
25 De esto resulta que varias figuras dispuestas materialmente unas encima de otras en el plano del juego, pueden simular jugadores reales, dispuestos uno detrás de otro del terreno para
30 el observador supuesto.



Prácticamente, pues, el juego según el invento, aunque se desarrolla en un plano inclinado sobre la horizontal, puede incluir tantas figuras como se quiera y parece desarrollarse en tres dimensiones, como un juego deportivo real.

5

Otras características del invento, que se presta a múltiples modos de realización, resultarán, por lo demás, de la descripción adjunta y del dibujo anejo que representa, entre muchos otros, un juego que simula el fútbol y un juego que simula el tenis.

10

En este dibujo:

- La figura 1 muestra en perspectiva un juego que simula el fútbol dispuesto en un plano inclinado con relación a la horizontal;

15

- la figura 2 representa el juego visto perpendicularmente al plano del juego, dejando ver la mitad de la figura el mecanismo de las figurillas;

- la figura 3 es una vista en corte por la línea III-III de la figura 2;

20

- la figura 4 es un detalle a mayor escala de la figura 3;

- las figuras 5 a 7 representan vistas análogas de otra realización que simula un juego de tenis y en la cual el plano del juego es vertical;

25

- la figura 5 es una vista en perspectiva;

- la figura 6 es una vista en planta, con arranque parcial;

- la figura 7 es un corte por VII-VII de la figura 6.

30

Como se vé en las figuras 1 y 3, el juego está constituido por dos planos 1 y 2 inclinados sobre la horizontal



paralelos entre sí, y entre los cuales está reservado un espacio necesario y suficiente para que la pelota pueda desplazarse en dos dimensiones bajo la acción de un miembro móvil 4 de una de las figuras 5, dibujadas de plano sobre la superficie 1. Esta superficie representa un terreno de juego visto en perspectiva por un observador colocado ligeramente encima de los planos 1 y 2, es decir, en el cual las diferentes figuras 5 parecen estar dispuestas unas detrás de otras con relación al observador supuesto. El plano 2 es, por el contrario, transparente y deja ver libremente el plano 1 y las figuras, pudiendo estar algunas de ellas simplemente dibujadas, y sirviendo de decoración para el plano de juego.

El juego está delimitado en los dos lados opuestos, superior e inferior, por bordes 6 y 7, de manera que la pelota 3 no puede escaparse del juego como no sea por orificios laterales 8 y 8' que esquematizan las metas, es decir, en los cuales los jugadores reales deben esforzarse por empujar la pelota maniobrando el órgano móvil de las figuras.

Para mejor simular un juego real, estos orificios 8 y 8' pueden estar colocados detrás de una ilustración en perspectiva 9, de una meta de juego de fútbol real.

Suponiendo que la pelota ha sido empujada a una de las dos metas por las figuras, de manera descrita más adelante, puede ser puesta de nuevo en juego de la manera siguiente:

Encima de cada agujero 8 está dispuesto un pasillo 10 en el cual la pelota camina por gravedad y en el fondo del cual es sometida en 11 a un vástago impulsor mecánico que la hace volver a subir a la parte superior de un segundo pasillo 12 que termina en 13 en la parte superior del juego y de

8 SEP. 19



donde vuelve a pasar a la superficie del plano 1 para ser sometida de nuevo a la gravedad y puesta otra vez a disposición de las figuras.

5 Como se ha dicho, las figuras 5 poseen un órgano articulado 4 en relieve sobre el plano del juego y que puede desplazarse en el sentido de las flechas indicadas en el dibujo, por medio, o bien de un mecanismo común a todos los jugadores de un mismo campo, o bien de dos o varios mecanismos que accionan un grupo solamente de estas figuras.

10 En el dibujo se ha representado el caso de dos mecanismos para cada campo que mandan separada y respectivamente las figuras A del plano inferior y las figuras B del plano superior. Cada uno de estos dos mecanismos es accionado por un vástago impulsor 14 ó 14a para un campo (14' ó 14'a para el otro campo) solidario del extremo de una de las varillas 15, 15a, 15' o 15'a en cada una de las cuales están articuladas por botones de manivela 16 que atraviesan el plano del juego 1, las piernas móviles 4 de las figuras. Se vé inmediatamente (figura 4) que el impulso de las varillas 15 provoca la rotación de uno de los órganos alrededor del eje 17 fijo sobre el plano del juego, en el sentido de las flechas, para empujar la pelota cuando está colocada enfrente de su extremo 4a.

15

20

25 Como se ha dicho al principio, al nivel de estos extremos inferiores está dispuesto un borde de retención 18 de un grosor suficiente para ocupar el espacio que separa los dos planos 1 y 2, con objeto de retener la pelota hacia abajo; estando unidos estos bordes entre sí de manera que delimite, por lo menos en la parte inferior, una línea ondulada continua. Por lo demás, unos bordes de retención 18a impi-

30



den que la pelota se inmovilice detrás de los órganos móviles en posiciones donde no podría ser lanzada nuevamente por estos. De esto resulta que en todo momento la pelota puede ser jugada otra vez por una de las figuras en tanto que no ha entrado dentro de una meta.

Se observará que la entrada de la pelota en cada meta supone un paso superior y un paso inferior cuyo acceso está defendido, respectivamente, por el órgano superior y el órgano inferior, ambos móviles, de la figura que representa el guardameta. En el dibujo, los órganos inferiores de los guardametas son accionados por los vástagos impulsores 14a y 14'a, mientras que los órganos superiores son accionados por los vástagos impulsores 14 y 14'.

Naturalmente, el juego puede ser equipado con cualquier dispositivo conocido de marcador del número de tantos, ya sea manual, ya sea automático, (por ejemplo eléctrico o magnético) por el solo paso de las pelotas por las metas.

Las figuras 5 a 8 representan otro tipo de juego que simula el juego de tenis.

Contrariamente al juego anterior, el plano de juego está dispuesto en una superficie sensiblemente vertical y se presenta como un aparato de televisión. Se vé otra vez en este dibujo, detrás de un cristal abombado 19, el plano 1 sobre el cual está colocada una vista en perspectiva del juego, y el plano transparente anterior 2, delimitando estos dos planos el espacio en el cual puede desplazarse la pelota 3; se ha representado igualmente en el dibujo el órgano superior móvil 4 de las figuras 5 dibujadas en el plano de juego 1, o sobre el plano transparente 2.

En las figuras 5 a 7, los órganos móviles de las



figurillas son los órganos superiores que pueden describir un trayecto circular completo 20. Se ha supuesto igualmente que las dos figuras de cada campo pueden ser accionadas separadamente por mecanismos distintos constituidos como sigue:

5

Cada jugador tiene a su disposición dos botones rotativos 21 y 21' ó 21a y 21'a enchavetados sobre uno de los ejes 22 ó 22' que llevan en su extremo opuesto una polea 23. Cada una de estas poleas 23 manda a su vez una polea 24 por medio de una correa 25 eventualmente elástica.

10

En el juego representado aquí, no se registran las ganancias respectivas de los dos jugadores representadas por el envío de la pelota a las "metas" dispuestas en los dos extremos del juego, sino, por el contrario, las "faltas" respectivas de los jugadores, representadas por el contacto de la pelota proyectada por el jugador, ya sea con una barrera inferior 26 que representa la red e intercalada entre los dos planos 1 y 2, ya sea con un tope superior 27 que detiene las pelotas lanzadas demasiado bajas o demasiado altas, es decir, que corresponde a pelotas "fuera de juego".

15

20

En este caso igualmente se han previsto entre los dos planos 1 y 2 bordes de retención continua 18 que rodean el juego y especialmente superficies barridas por los órganos propulsores, y están configurados para llevar constantemente la pelota por gravedad al pie de uno de los jugadores inferiores.

25

El juego puede estar equipado naturalmente también con dispositivos de indicación de tanteos accionados por el contacto de la pelota contra una u otra cara de los obstá-

30



culos 26 y 27.

Ha de entenderse naturalmente que el invento no está limitado a la realización de uno de los dos juegos descritos y representados, y puede ser adaptada a la realización de uno de los dos juegos descritos y representados, y puede ser adaptada a la realización de un juego que reproduzca todos los demás juegos deportivos reales tales como water polo, pelota vasca, baloncesto, etc., por una disposición apropiada de la presentación de la superficie que representa la perspectiva del terreno de juego y de las figuras y sus movimientos.

Por otra parte, se observará que se puede prever sin salir del marco del invento un dispositivo de mando a distancia de los movimientos de las figuras, por ejemplo por medio de un cable Bowden.

Finalmente, es posible, utilizando un plano de juego l translúcido iluminar este plano por una fuente luminosa dispuesta en el interior del aparato. En este caso, el mecanismo de mando de las figuras se realizará ventajosamente de materia transparente, por ejemplo de plástico, o desplazado con relación a la fuente de alumbrado con objeto de no hacer sombra sobre el plano translúcido l.

Esta solicitud que corresponde a la presentada en Francia el 13 de julio de 1.965 N^o P. V. 24.421, se acoge a los beneficios del art^o 51 del vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial.

8 SEP. 1911



N O T A

Los puntos de invención propia y nueva que se presentan para que sean objeto de esta solicitud de patente de invención en España por VEINTE años son los siguientes.

5 1.- Dispositivo para juego de destreza que imita los juegos deportivos reales de lanzar una pelota o análogos (tales como fútbol y tenis) del tipo conocidos que lleva pequeñas figuras maniobrables por los jugadores y dispuestas entre dos planos paralelos inclinados sobre la horizontal, de los cuales el vuelto hacia el jugador es transparente, y entre los cuales la pelota es obligada a desplazarse
10 bajo la acción de las pequeñas figuras móviles o articuladas, quedando constantemente sometida a la gravedad, caracterizado porque el plano posterior representa un terreno de juego real tal como sería visto en perspectiva por un observador
15 colocado ligeramente por encima del terreno, de manera que las diferentes pequeñas figuras dispuestas materialmente por encima unas de otras simulen jugadores reales dispuestos unos detrás de los otros en la anchura de un terreno de juego real.

20 2.- Dispositivo para juego según la reivindicación 1, cuyas figuras poseen un miembro susceptible de ser animado por un movimiento circular o semicircular por un mando colocado a disposición del jugador para empujar la pelota, caracterizado porque estando el conjunto de la figura simplemente
25 dibujado sobre el plano posterior, sólo el miembro móvil es aplicado sobre este plano y mandado por un mecanismo disimulado detrás de este plano.

8 SEP



3.- Dispositivo para juego según las reivindicaciones 1 y 2 caracterizado porque, debajo del área barrida por el miembro móvil de cada figura, está dispuesto un borde de retención de espesor sensiblemente igual a la separación de retención de los dos planos del juego, de manera que la pelota vuelva obligatoriamente por gravedad a una posición en la que pueda ser empujada por dicho órgano móvil.

4.- Dispositivo para juego según la reivindicación 3, caracterizado porque los bordes de retención dispuestos bajo los miembros móviles de las figuras colocadas en la parte baja del juego constituyen una línea ondulada continua.

5.- Dispositivo para juego según las reivindicaciones 3 y 4, caracterizado porque un borde de retención en forma de bóveda obliga a las pelotas lanzadas hacia la parte alta del juego a seguir trayectorias de forma sensiblemente parabólicas.

6.- Dispositivo para juego según las reivindicaciones 1 a 4, ordenado según un juego de dos equipos, caracterizado porque las figuras de cada uno de los dos equipos están divididas al menos en dos grupos, cada uno de los cuales es accionado por un mando distinto.

7.- Dispositivo para juego según las reivindicaciones 1 a 6, ordenado a la manera de juego de fútbol, caracterizado porque la pelota no puede escaparse del juego más que por dos orificios que determinan concretamente las metas y de los que la misma puede ser llevada de nuevo al juego por un tercer orificio, accionando un mando manual o automático.

8.- Dispositivo para juego según la reivindicación 7, caracterizado porque la figura que representa cada guardameta

8 SEP 1966

está provisto, a la vez, de un brazo y de una pierna móviles, cuya maniobra, independientemente o combinada, definde el acceso de la meta tanto hacia arriba como hacia abajo.

5 9.- Dispositivo para juego según las reivindicaciones 1 a 8, caracterizado porque unos bordes de retención impiden a la pelota, inmovilizarse detrás de los miembros móviles, en posiciones en que no podría ser lanzada de nuevo por ellos.

10 10.- Dispositivo para juego según las reivindicaciones 1 a 6, ordenado a la manera de un juego de tenis, caracterizado porque, entre los dos planos de juego, están dispuestas una barrera inferior que determina la red que detiene las pelotas lanzadas demasiado bajas y otra barrera dispuesta a cierta distancia por encima de la red que detiene las pelotas lanzadas demasiado altas, provocando el contacto eventual de la pelota con una u otra barrera un disparo que materializa los golpes malos.

15 11.- Dispositivo para juego de destreza que imita los juegos deportivos reales de lanzar una pelota o análogos.

20 Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede representado en los dibujos que se acompañan y con los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de once hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,

8 SEP. 1966

P. A.

Alberto de Elizaburu
Por Poder



Fig. 1

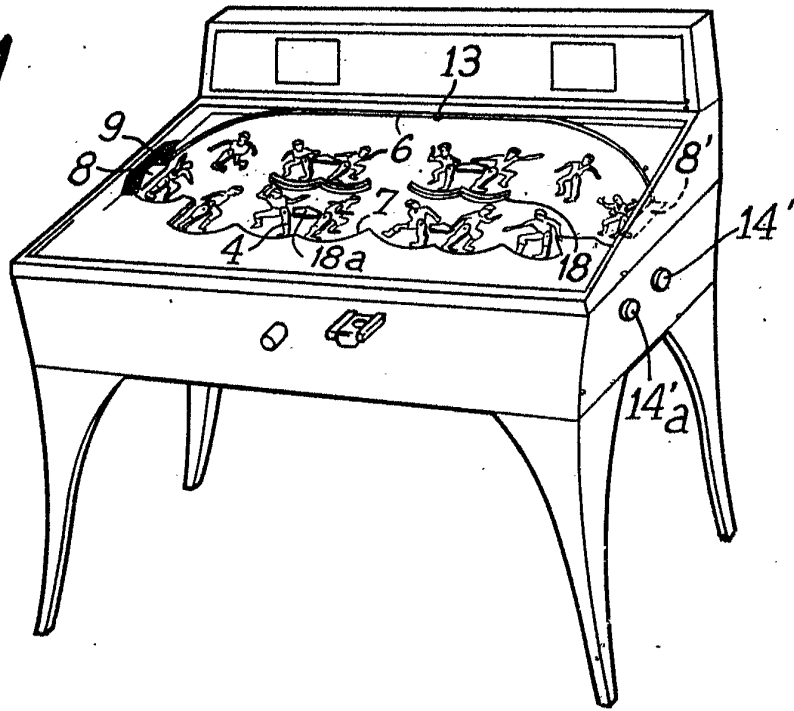


Fig. 3

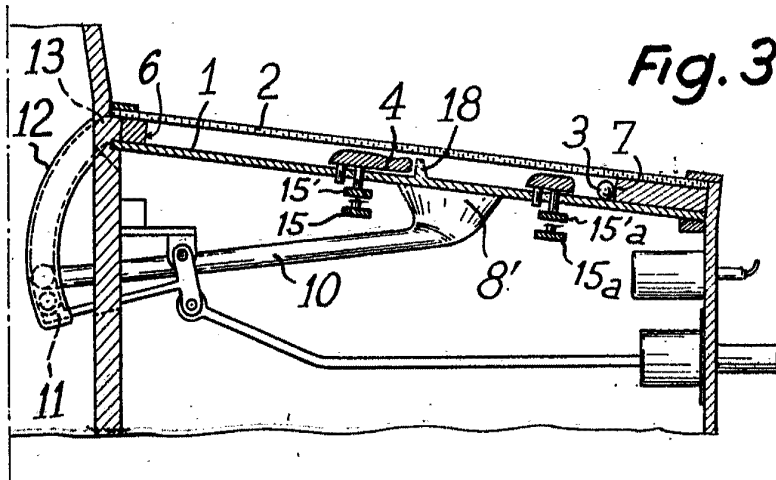
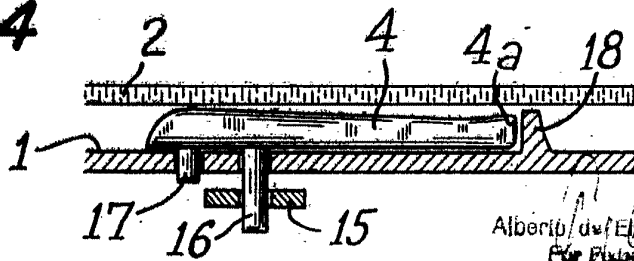


Fig. 4



Alberto del Elzaburo
Por Fijador.

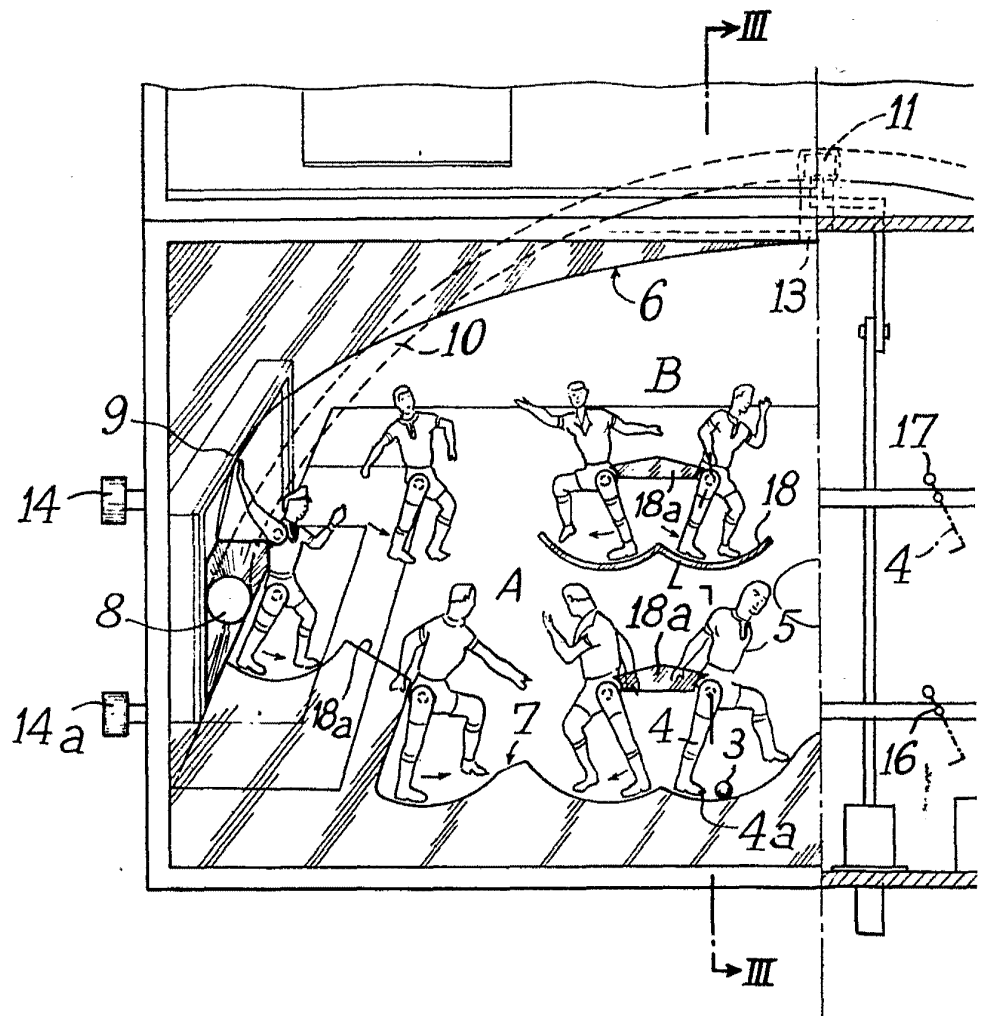


Fig. 2

>III

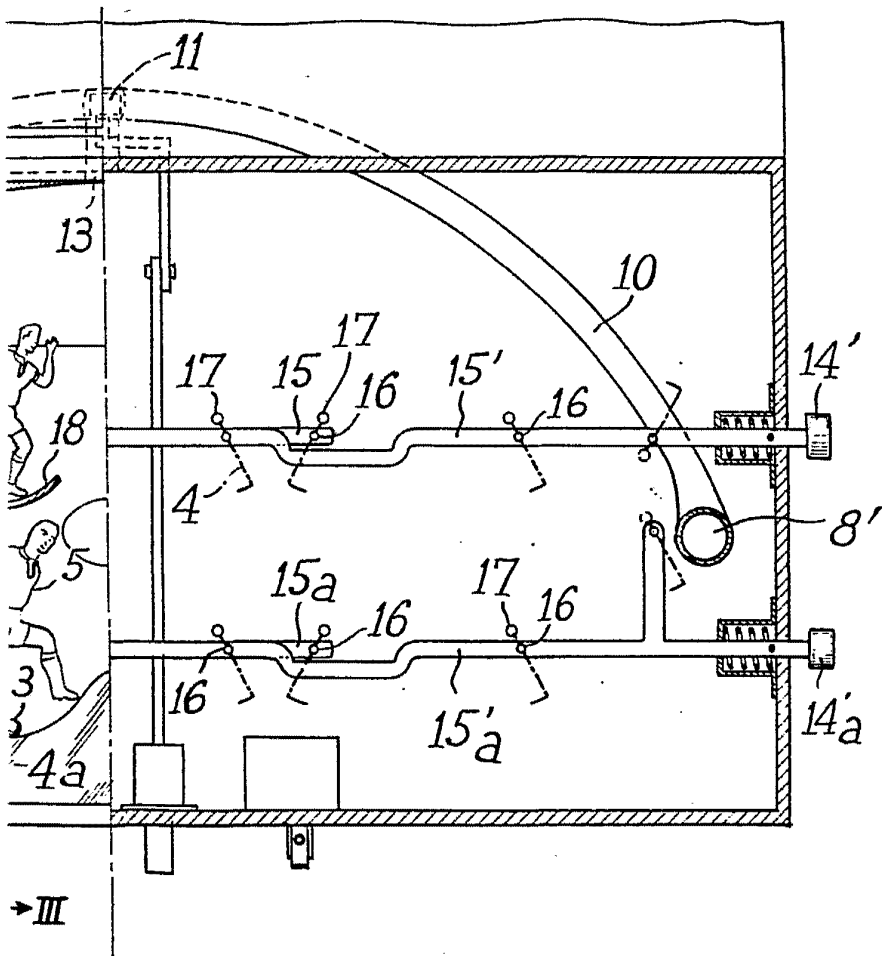


Fig. 2

Alberto de Echeburu
Foe Fusion

8 SEP.

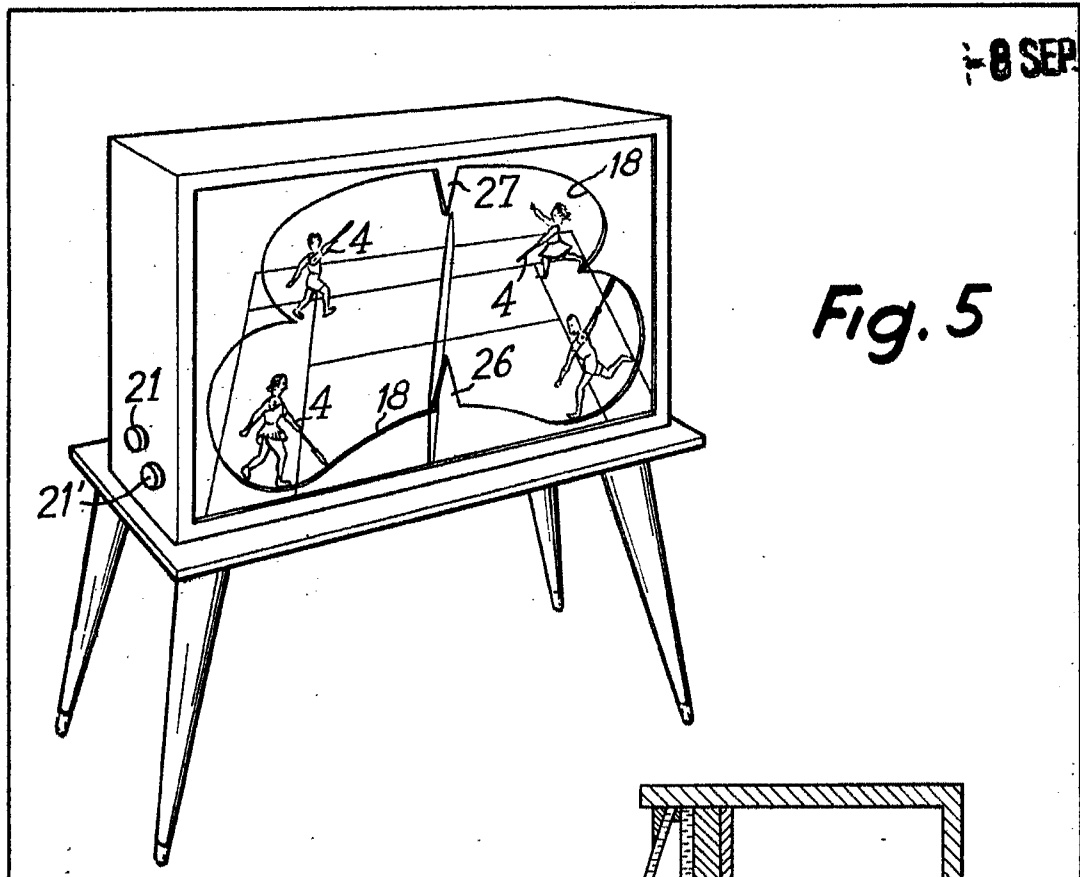


Fig. 5

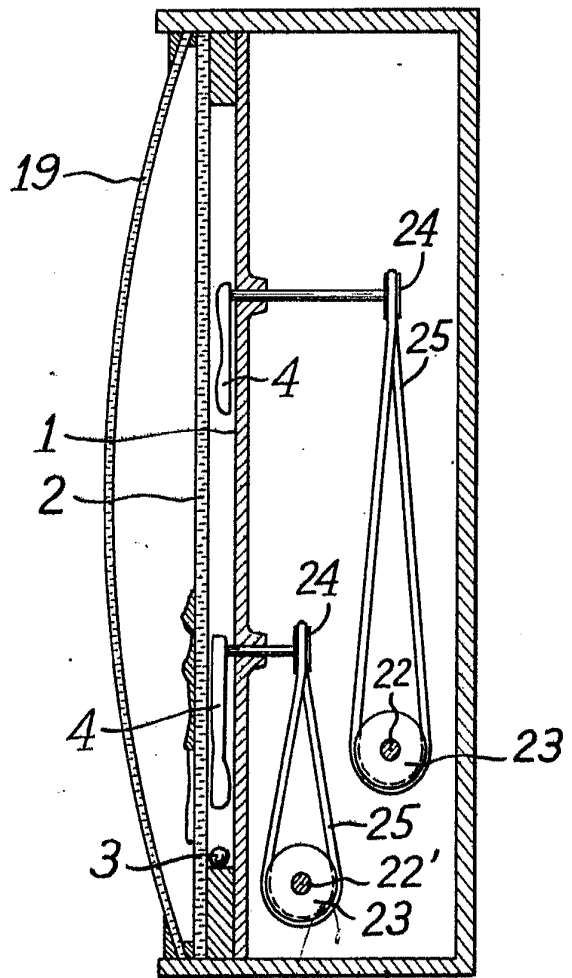


Fig. 7

Atchey & Harbuz
New York



18 SEP 1954

Handwritten text, possibly a name or signature, in the top right corner.

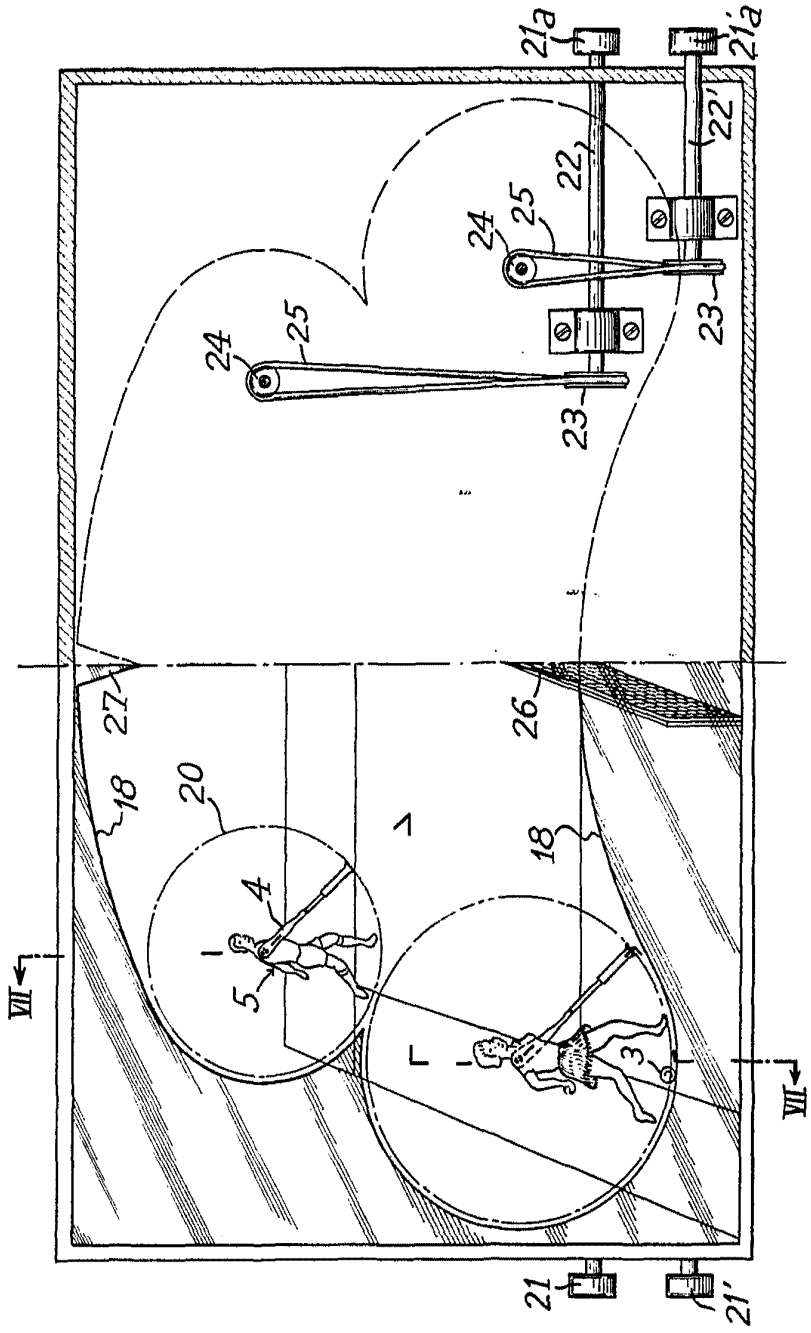


Fig. 6

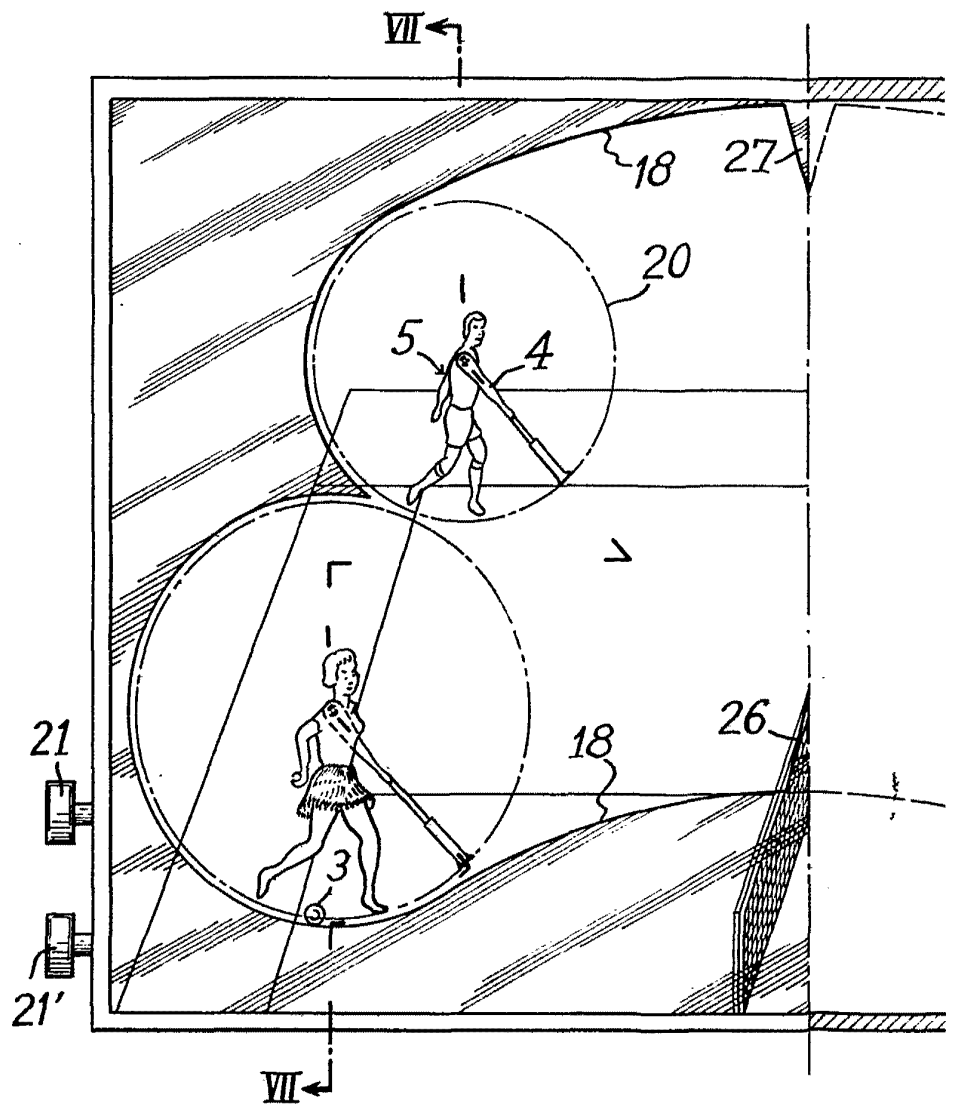


Fig. 6

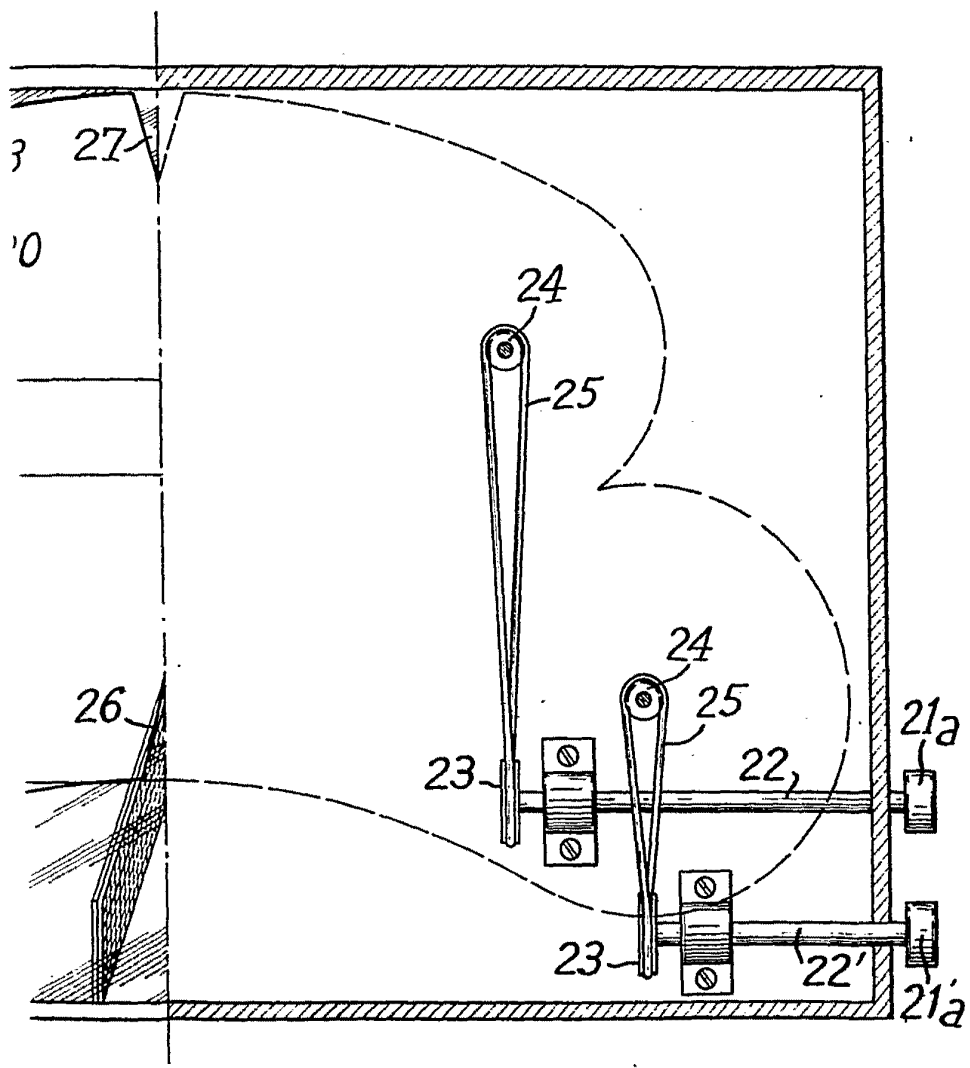


Fig. 6

Handwritten signature
Small printed text below the signature