

339467



PATENTE DE INTRODUCCION

a favor de DON JOSE MARTIN MARTINEZ, de nacionalidad española domiciliado en MADRID, "José del Rio, nº 44", por:

"JUEGO RECREATIVO DE SALÓN, SIMILAR AL FUTBOL"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego recreativo de salon, similar al futbol, en el cual no están materializados los jugadores en figuras como en el conocido futbolín, sino que los sustituyen elementos de golpeo, rechazo y orientación, es decir, que puede clasificarse como juego de "golpes rápidos, y cuyas porterías son troneras, estando delimitadas en el terreno de juego las áreas similares a las del juego real.

5.
10. La característica principal de este juego es que los dos campos, o sea el terreno de juego, están representados por



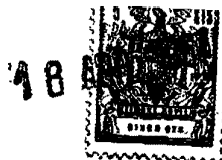
sendos planos inclinados en descenso hacia los respectivos testeros de la mesa de juego, donde se sitúan uno y otro jugador usuarios del juego mediante la introducción de moneda o ficha en el monedero dispuesto en uno de dichos testeros, de suerte que ambos planos se intersectan en ángulo diedro ampliamente obtuso según una arista transversal al rectángulo del plano en planta de la mesa, y todo ello está cubierto por correspondientes placas de cristal transparente, que al tener sus planos paralelos al plano respectivo del campo de juego, vienen también a intersectarse en arista paralela a la de aquel diedro y en su mismo plano vertical pasante por ella, y que se materializa por listón transversal.

El mueble es pues una mesa con amplio espacio debajo del plano en diedro obtuso o tablero de juego, y está provista de cuatro patas susceptibles de nivelación, por lo menos dos de ellas.

En un testero del volumen del cuerpo de la mesa está el precitado dispositivo monedero de tipo convencional, y el lanzador de bolas correspondiente, y a derecha e izquierda de cada jugador situado en uno y otro testero y en los extremos de cada plano lateral longitudinal del cuerpo de la mesa hay dispuestos botones de accionamiento de los elementos de golpeo que dependen de la voluntad del jugador, o sean los bateadores repartidos por igual en el terreno de juego.

En los respectivos lados de menor nivel de cada campo están centradas las correspondientes troneras que hacen el cometido de las porterías de la realidad, pero que aquí el gol está definido porque la bola en juego, a modo del balón real, al penetrar por una u otra tronera, ya sigue su camino interior hasta su recuperación en el dispositivo lanzador para nuevo uso.

Resulta pues que cada jugador acciona con una y otra mano



5. Los botones que se encuentran lateralmente a su derecha y a su izquierda con el consiguiente accionamiento de los bateadores de rechazo de bola distribuidos en el terreno de juego como después se detallará, y además, cada campo lleva vinculados, cerca de la divisoria, dos pivotes de choque y rechazo automático (bumpers) y flanqueando cada tronera de gol planos elásticos de rechazo similares a bandas de mesa de billar.

10. Todo esto quedará mejor comprendido con la realización ilustrada en las figuras de los dibujos anexos, como ejemplo no limitativo.

En los dibujos:

La fig. 1ª muestra en perspectiva la mesa de juego completa, y

15. La fig. 2ª esquematiza los elementos esenciales de acción sobre la bola-balón en juego.

20. En la fig. 1ª solamente se indican las referencias del dispositivo monedero M, de tipo convencional, que no forma parte de la invención por ser en sí conocido, y también se indica en I un impulsor de bolas, también conocido y por ello no es descrito aquí. J-J (solo uno visible en esta figura) y J'-J' (asimismo uno solo visible) son los de accionamiento de bateadores por uno y otro jugador, y T y T' son los planos de los correspondientes campos, siendo C y C' los p-planos del acristalado cubridor, indicándose en V el listón que materializa su intersección paralela a la arista del diedro inferior y en su mismo plano vertical.

25. En la fig. 2ª G y G' son las troneras de gol para uno y otro campo, situadas en la confluencia de planos de testero en los que, un tramo E-E y E'-E' son de estructura similar a banda elástica de mesa de billar.

30.



En B-B y B'-B' se designan las respectivas parejas de postes bumpers y en 1-2-3-4-5-6 y 1'-2'-3'-4'-5'-6' los bateadores a impulsar por los botones J-J y J'-J', es decir, que el jugador que maneja los dos botones J acciona en cada impulsión del de su izquierda los bateadores 1, 3 y 5 a la vez, y con el de su derecha los 2, 4 y 6 también a la vez, mientras que el jugador que maneja los botones J' acciona, siempre en simultaneidad de cada fila lateral, con uno los bateadores 1'-3' y 5' y con el otro los 2'-4'- 6'.

10. Estos bateadores son del tipo de ancha lengüeta oscilante sobre el extremo que más favorece la impulsión de la bola rechazándola hacia el campo contrario, y su accionamiento se debe preferiblemente a que el bateador es extremo de palancas articuladas al núcleo de un electroimán que, al ser excitado, succiona su núcleo a su vez articulado a dichas palancas, y al cesar la excitación, actúa un muelle antagonista que devuelve instantáneamente la lengüeta a su posición de replegada contra la pared a que pertenece. Como la referida succión es violenta, violento también es el desplazamiento oscilante de la lengüeta.

15. Respecto a los tramos B-E y E' -E', aunque hemos indicado su realización elástica en sí, es también posible dotar al tramo de muelle de empuje que ceda al choque para inmediatamente crear el empuje que despidе la bola que haya chocado.

20. Las troneras de gol G-G' conectan con canales interiores inclinadas que llevan la bola jugada a un depósito que la propia bola al caer sobre el fondo del mismo, cierra un circuito que eleva el fondo hasta el depósito del dispositivo lanzador.

25. Al iniciarse el juego, la acción de la moneda o ficha introducida cierra el circuito general y la acción de los botones J-J o J'-J' oprimidos en instantaneidad, cierran momentáneamente

30.



- así los circuitos parciales de los bateadores que recuperan seguidamente su posición de reposo por la acción de sus muelles. Por consiguiente la pericia de los jugadores es la que mantiene más o menos tiempo a la bola-balón lanzada por uno u otro, una vez que la que estaba en juego ha conseguido gol-tronera, en movimiento sobre los campos de juego impidiendo esa introducción, siendo el reglamento del juego el que regule el número de bolas de posible utilización. Es factible que cada penetración de bola en tronera-gol accione circuito señalizador de tanteo en contador convencional y que el jugador más afortunado obtenga algún beneficio por su éxito, tal como jugadas gratuitas en otro ciclo, mientras que el jugador perdedor se ve obligado a nueva introducción de moneda, y dentro de la esencialidad del invento, son asimismo aportables variantes de detalle, que por ejemplo, pueden consistir en aumentar o variar la disposición de los obstáculos dentro de adecuadas dimensiones de la mesa de juego, siempre respondiendo a la idea fundamental de inclinación de campos de juego y manejo de elementos de impulsión y defensa que se traduzcan en convenientes movimientos en la trayectoria de cada bola en juego.
5. 10. 15. 20. 25. 30.
- También es factible que la lengüeta bateadora oscilante sobre eje de extremo para desplazamiento oscilante en plano horizontal, no tenga su plano sensiblemente uniforme, sino que puede presentar ligera curvatura cóncava hacia la región de golpeo de la bola y así obtener mayor variedad de direcciones en el rechazo de la bola, aumentando las dificultades de su guiaje caprichoso. Finalmente, para los distintos elementos que intervienen en el juego pueden emplearse los materiales más apropiados para la función específica de cada uno, y cooperar con una decoración estética del conjunto.



18

N O T A

Hecha la descripción del presente invento se declara como no practicado ni puesto en ejecución en España, lo concretadô en las reivindicaciones siguientes:

- 1.- Juego recreativo de salón, similar al futbol, c a -
5. r a c t e r i z a d o por consistir en una mesa de amplio volumen en su cuerpo para alojar los mecanismos y circuitos eléctricos que intervienen en los elementos del juego que se desarrolla en su zona superior a modo de terreno de juego cuyos dos campos rectangulares se intersectan en amplio ángulo diedro obtuso, siendo la arista de este diedro la línea
10. transversal media del rectángulo de la mesa en planta, volviendo el referido diedro su concavidad hacia abajo, y sobre este conjunto, y a adecuada distancia del mismo, se extiende una cubierta acristalada transparente asimismo en diedro similar al del mencionado terreno de juego, materializada su
15. arista por listón cuya proyección vertical sobre el conjunto inferior coincide con la expresada arista divisoria de campos, estando señaladas en estos campos las áreas similares a las del terreno de juego real, constando la mesa de cuatro patas de las que a lo menos dos son graduables en altura, llevando uno de lãs planos testeros del cuerpo de la mesa los
20. medios de introducción de moneda o ficha en el dispositivo de monedero convencional, a la derecha de ambos testeros el impulsor de bolas y en ambos planos laterales del referido cuerpo de la mesa dos botones accionadores de los elementos del
25. juego golpeadores de la bola, y en posición tal que cada jugador usuario pueda, desde su sitio inmediato a uno y otro testero, pulsar con sus manos derecha e izquierda los botones que en consecuencia quedan a su alcance.



- 2.- Juego, de acuerdo con la reivindicación 1, c a r a c -
t e r i z a d o porque en una y otra zona de extremo de los
campos, o sea las de nivel más bajo, hay una estrecha parte a-
planada que sobresale del plano de su tablero, limitada exte-
riormente en diedro ampliamente obtuso de estrechos planos ver-
5. ticales que confluyen en entrante en una tronera a modo de re-
ceptor de goles que se materializan por cada introducción de la
bola en juego en la misma, y los referidos planos verticales
confluentes llevan, en un tramo de su extensión, una lámina im-
10. pulsada elásticamente hacia afuera, de suerte que pueda ceder
al impacto de la bola para reaccionar inmediatamente rechazando
a la bola, habiendo asimismo cerca de la línea divisoria y
en cada campo dos postes del tipo en que el choque con ellos
de la bola provoca a su vez su inmediato rechazo, complementando
15. los elementos impulsores de la bola una serie de bateadores
que son los únicos medios de que dispone cada jugador usuario
para la defensa de su tronera y para el ataque a la meta contra-
ria, es decir, que tales bateadores vienen a sustituir a los
jugadores-muñecos de los juegos de futbol habituales.
20. 3.- Juego, de acuerdo con la reivindicación 2, c a r a c -
t e r i z a d o porque los precitados elementos bateadores,
como únicos cuya acción es provocada por cada usuario, están
distribuidos de la siguiente manera, como posiciones preferidas,
25. dos inmediatamente delante de su tronera a uno y otro lado de
ella, dos promediados en cada lateral de su campo y otros dos
promediados en cada lateral del campo contrario, de suerte que
al pulsar cada jugador usuario el boton lateral de su derecha,
acciona simultáneamente los tres bateadores de la derecha, y
lo mismo para los de la izquierda al pulsar el botón lateral de
30. su izquierda, siendo la oscilación de todos ellos alrededor de



un extremo, en oscilación horizontal y provocando el rechazo de la bola de suerte que ésta se aleje de su correspondiente tronera.

5. 4.- Juego, de acuerdo con la reivindicación 3, en el cual cada lámina bateadora forma parte de un sistema de palancas articuladas, ^{así} que rematan en una articulación vinculada al núcleo de un electroimán, con lo que al cerrar cada jugador usuario los circuitos accionados por uno u otro de los botones de mando, se provoca la succión momentánea del núcleo con la consiguiente oscilación violenta e instantánea del bateador que, al ser asimismo momentánea la pulsación del botón, cesa tal excitación, y entonces el bateador, baja la acción de un muelle antagonista, recupera su posición de reposo, siendo la acción de la moneda o ficha introducida en el dispositivo monedero la que pone a los circuitos en conexión con el manantial de energía eléctrica y susceptibles de ser puestos en acción con las referidas pulsaciones.
- 10.
- 15.

20. 5.- Juego, de acuerdo con la reivindicación 1, en el cual cada bola, al conseguir su introducción en la tronera contraria puede cerrar un circuito independiente para traducir el gol en un contador-señalizador convencional, siguiendo la bola por combinación de planos inclinados ocultos a un depósito desde el cual, y asimismo por medios preferiblemente eléctricos, es elevada al lanzador para su utilización en otro ciclo de jugadas, en consonancia con las inicialmente determinadas como de posible utilización
- 25.

6.- Juego recreativo de salón, similar al fútbol.

Según se describe y reivindica en la presente memoria de nueva hojas y de una lámina de dibujos.



Madrid, a 18 de Abril de 1967

JOSE MARTIN MARTINEZ

p. a.

CARLOS ROED

P.R.

A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'C. Roed', is written over the typed name 'CARLOS ROED'.

18



Fig. 1

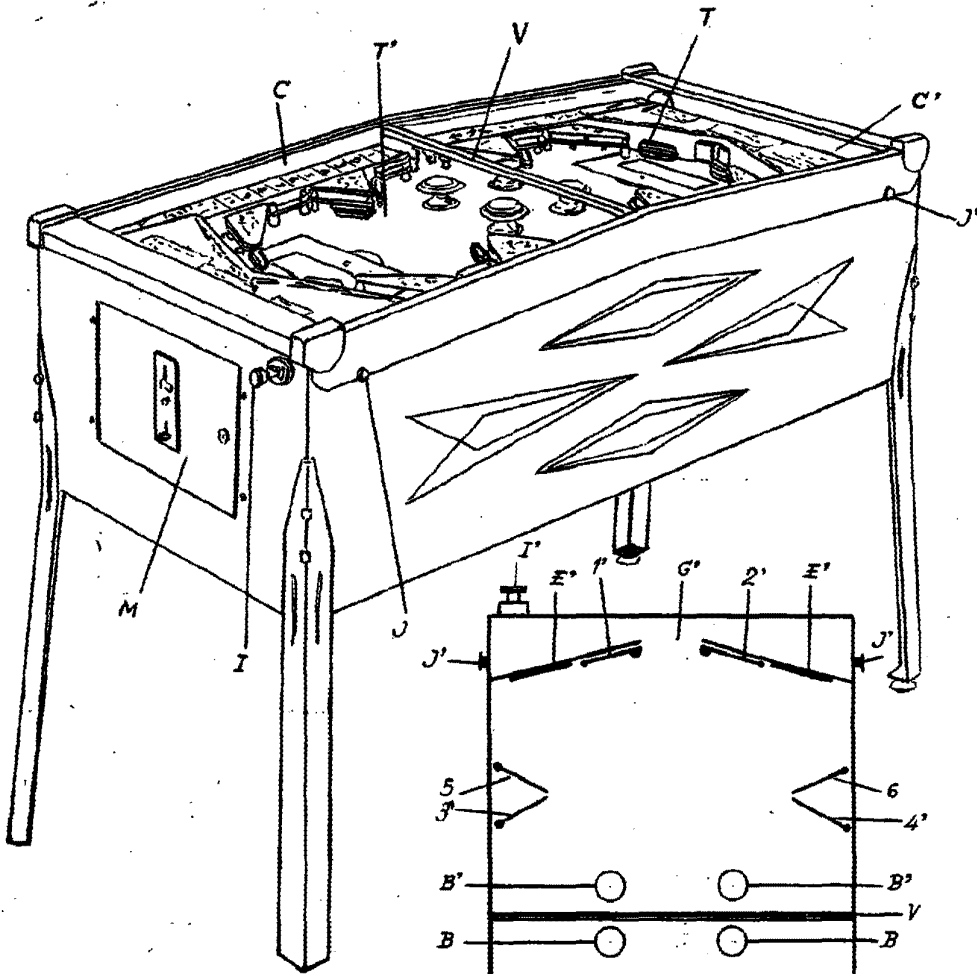
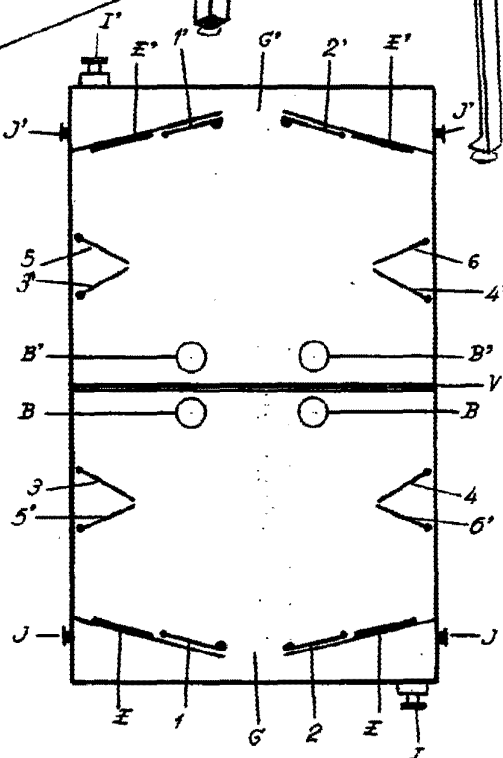


Fig. 2



Madrid 18 Abril 1967

Escala Variable

CARLO GAZZERA

R.R.