

370,376

SECCION TECNICA  
ALABRICACION I. P. C.  
CL. A 63  
SUBCLASE D



MEMORIA      DESCRIPTIVA

Correspondiente a una PATENTE DE INVENCION por veinte años.

A favor de

D. Regino PAREDES HERNANDEZ, de nacionalidad española.

Residente en MADRID.-Treviana, 5

p o r :

"NUEVO JUEGO ELECTROMECHANICO DE SALON"

-----



La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de una Patente de Invención, conforme a la legislación vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa

5.- el enunciado trata de un nuevo juego de salón de características electromecánicas.

Son suficientemente conocidos los juegos de salón en los que dos jugadores, o dos grupos de jugadores se enfrentan y,

10.- usando de su habilidad y esfuerzo, procuran cada uno ganar al grupo contrario.

En alguno de estos juegos, como el clásico ya "fútbolín" la meta de cada grupo es lograr más goles que el contrario, metiendo las bolas en las porterías existentes en cada uno de los

15.- extremos de la mesa o campo de juego. Otros imitan el juego del "baseball" y unos muñecos giratorios colocados, asimismo, en los extremos del campo de juego, procuran lanzar las bolas o pelotas a la portería contraria para anotarse más puntos que el rival. Otros, en fin, imitan al baloncesto y, mediante unos mecanismos

20.- accionados desde el exterior de la mesa que comprende el terreno de juego, procuran que la bola salte para introducirla en las cestas situadas en opuestos extremos del campo.

Este nuevo juego que ahora se presenta difiere de los hasta ahora conocidos presentando unas fundamentales diferencias que,

25.- no hay duda, comportan en sentido de novedad y originalidad que le hacen acreedor de una acogida favorable en este aspecto de juegos ya tan usuales en los medios de diversión tradicionales.

Así, mientras los juegos que hemos enunciado someramente están constituidos básicamente por un campo de juego sensible-

30.- mente horizontal y rectangular, cuyos extremos terminan en por-



terías de la forma adecuada, de acuerdo con el juego que preten-  
den imitar, este nuevo juego está constituido básicamente por  
una larga banda rectangular que se curva hacia arriba por sus  
dos extremos, quedando una parte de la misma y la central sen-  
siblemente horizontal, donde se desarrolla el juego. Las partes  
35.- curvadas de la banda se dividen en sus extremos más altos en di-  
versas entradas, mas o menos anchas, con el fin de diferenciar  
las dificultades de entrada de las bolas, que una vez llegadas  
hasta esta posición, tantean los puntos previamente asignados a  
cada paso o carril. Así pues, los jugadores no solamente han de  
40.- dirigir las bolas en una dirección determinada, sino que han de  
ser impulsadas con la fuerza precisa para remontar el extremo  
curvado de la banda, y por último introducirlas en uno de los  
carriles en que ésta se divide en sus extremos superiores.

La acción de los muñecos se logra desde el exterior median-  
45.- te barras, sobre las que van montados solidariamente.

La forma exterior prevista consiste sensiblemente en una  
mesa portadora de la parte central de la banda y en dos cabezas  
dispuestas sobre los extremos de la misma y que cubren los ex-  
tremos de la banda curvadas en rampa ascendente, como hemos di-  
50.- cho.

Se aplicarán estas cabezas extremas para disponer sobre  
ellas contadores de los puntos o tanteos logrados por cada equi-  
po, así como motivos ornamentales del juego.

La disposición completamente automática mediante circuitos  
55.- eléctricos adecuados de salida de bolas y tanteo, permite que la  
parte central o mesa esté cubierta con un cristal para evitar el  
acceso de los usuarios a los mecanismos del juego.

Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del  
objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el pla-  
60.- no adjunto complementario de la presente exposición, se represen-



ta una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

En este plano:

65.- La fig. 1ª, muestra una vista del aparato en la que aparece su forma exterior, así como, de trazos, se aprecia la forma del propio campo de juego y la disposición interna de los carriles que recogen las bolas.

70.- La fig. 2ª, representa una vista detallada de la rampa lateral con su terminación en tres carriles o terminales.

La fig. 3ª, muestra un esquema de funcionamiento del juego.

75.- Como fácilmente se puede observar en estas figuras, se desprende que el juego está constituido por una mesa (1) cuya forma exterior consiste en un paralelepípedo horizontal de altura adecuada a comportar en su interior los elementos electromecánicos necesarios. Dicha mesa de forma rectangular está cerrada en todos sus lados siendo el superior horizontal (2) el que, dotado de un cristal, permite así la visión del propio campo de juego.

80.- En ambos extremos superiores de dicho tablero horizontal se levantan a modo de cabezas, sendos paralelepípedos rectangulares (3) que también en las caras verticales enfrentadas (4) están dotados de cristal.

85.- El campo de juego propiamente dicho (5) está constituido por una banda rectangular que se curva en los dos extremos (6) formando una rampa elevada en la que se disponen tres carriles o terminales (7), (7a) y (7b) por donde han de ser introducidas las bolas a efectos de contar los puntos según sea la abertura o boca por donde penetran. Una vez introducida la bola ésta es recogida en el carril (8) correspondiente que desemboca en el  
90.- colector (9) común donde quedan depositadas para iniciar una



nueva partida.

Se aprecia en la fig. 1<sup>a</sup> los tanteadores automáticos (10) de cada equipo que van señalando los puntos conseguidos.

95.- Lógicamente, pueden ser muy variados los circuitos eléctricos de posible aplicación en este juego, por lo tanto, solo se representa aquí un esquema del funcionamiento del mecanismo eléctrico.

100.- Entonces, según la fig. 3<sup>a</sup>, vemos que existe un selector de monedas o fichas (11) que pone en funcionamiento el dispositivo eléctrico de "puesta a cero" (12) que, naturalmente, lleva a cero los correspondientes marcadores (13 y 14) para la puesta a punto a fin de comenzar el juego o partida. Al mismo tiempo, la salida automática de bolas (15) recibe un impulso eléctrico y su electroimán, activado, pone en juego la primera bola. Cuando una 105.- vez comenzado el juego, una bola consigue ser introducida en algunos de los carriles de tanteo (16 ó 17), el correspondiente marcador (13 ó 14), izquierdo ó derecho, señala los tantos logrados.

110.- Cuando la última bola existente en el colector ha sido jugada, termina automáticamente la partida.

115.- Como protección contra los malos tratos que pudiera ser objeto el juego por parte de los usuarios, se ha previsto un dispositivo de corte automático (18) que, mediante contactos de péndulo, vibratorios, etc., corta instantáneamente la jugada cuando el aparato es sacudido o agitado bruscamente.

120.- Descrita suficientemente la naturaleza del invento y su forma de realización práctica, únicamente cabe añadir que en el conjunto y partes independientes constitutivas del todo son susceptibles modificaciones y cambios de materias, forma y disposición en cuanto estas alteraciones no desvirtúen el fundamento

esencial del mismo.



## REIVINDICACIONES

125.- 1ª).-"NUEVO JUEGO ELECTROMECANICO DE SALON" que se caracteriza porque el campo de juego está constituido por una banda o franja alargada rectangular cuyos extremos están curvados en forma ascendente a manera de rampas terminadas en multiplicidad de carriles o pasillos.

130.- 2ª).-"NUEVO JUEGO ELECTROMECANICO DE SALON" según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque sobre cada carril o pasillo se disponen adecuados contactos eléctricos que al ser accionados por las bolas accionan a su vez a los correspondientes contadores cuya perfecta visualización permite apreciar los puntos previamente asignados a cada uno de los carriles o pasillos citados.

135.- 3ª).-"NUEVO JUEGO ELECTROMECANICO DE SALON" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza por ser completamente inaccesible al usuario el campo de juego propiamente dicho o banda rectangular precitada, incluso la parte central sensiblemente horizontal donde en realidad se desarrolla el juego, merced a estar totalmente encerrado en una adecuada mesa y siendo visible el interior por medio del correspondiente cristal horizontal que cierra la parte superior de dicha mesa.

140.- 4ª).-"NUEVO JUEGO ELECTROMECANICO DE SALON" según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza por estar dotado de circuitos eléctricos completamente automáticos que permite limitar la intervención del jugador al uso de las barras portadoras de los muñecos correspondientes.

145.- 5ª).-"NUEVO JUEGO ELECTROMECANICO DE SALON".

La presente memoria descriptiva consta de siete hojas folia-



das y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de  
ciento cincuenta y una líneas, incluidas las presentes.

Madrid, 9 de Agosto de 1.969.-

MANUEL GARCÍA  
P.R.

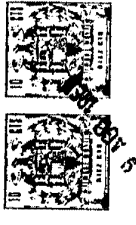
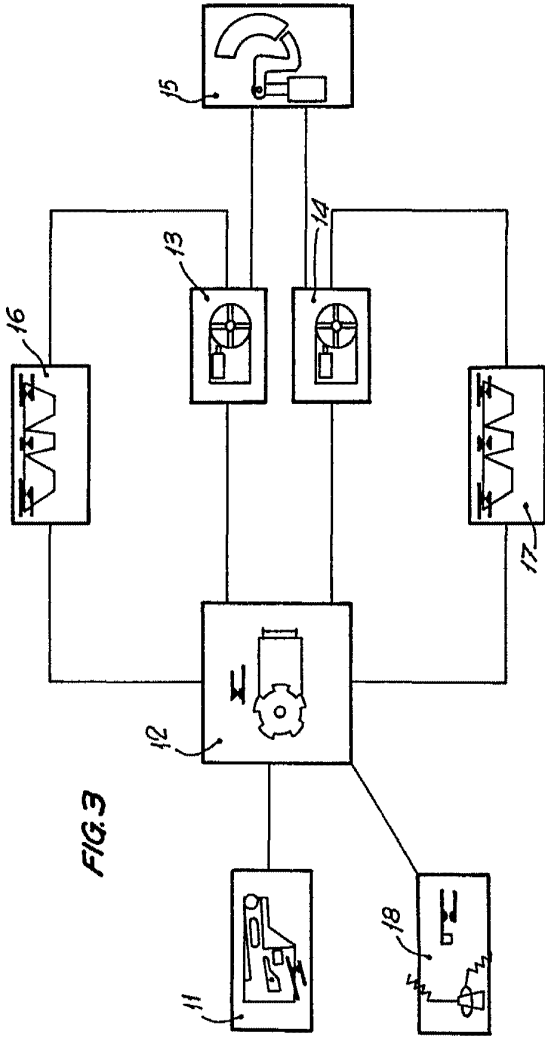


FIG. 2

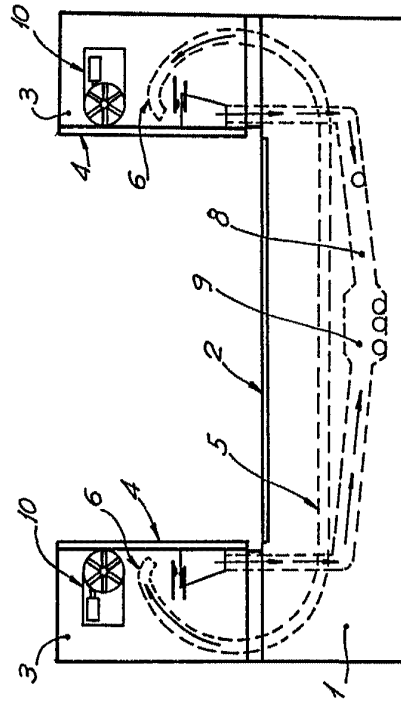
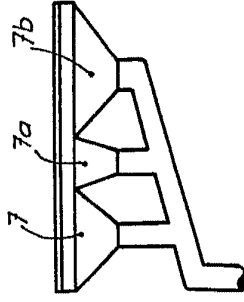
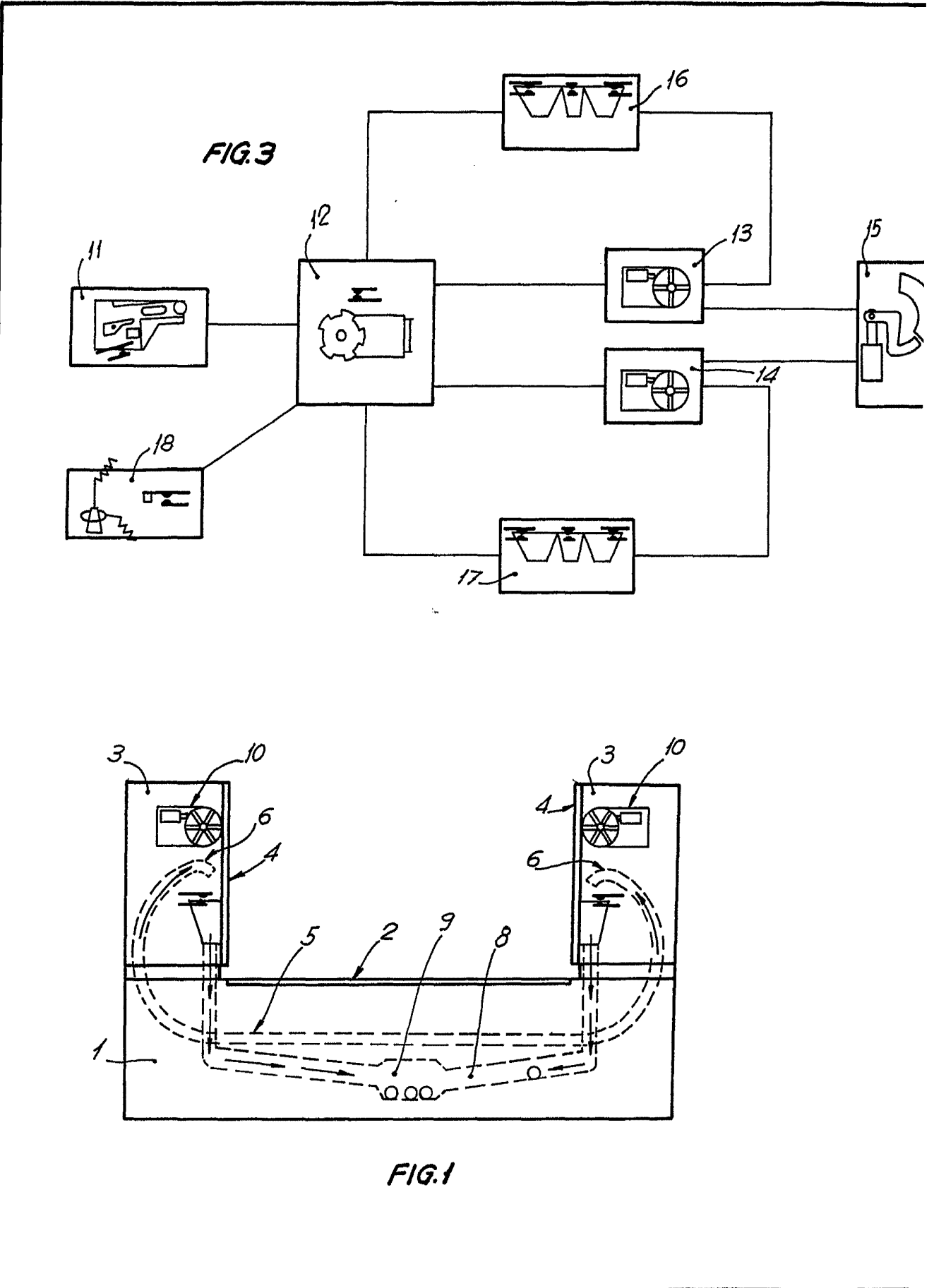


FIG. 1

Madrid, 9 de Agosto de 1969



ESCALA VARIABLE

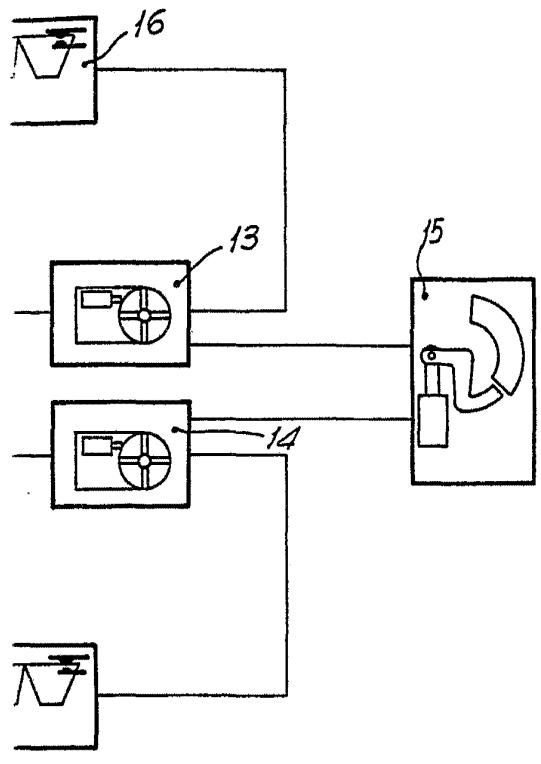
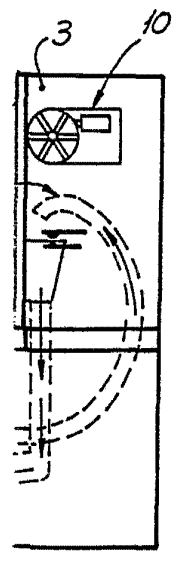
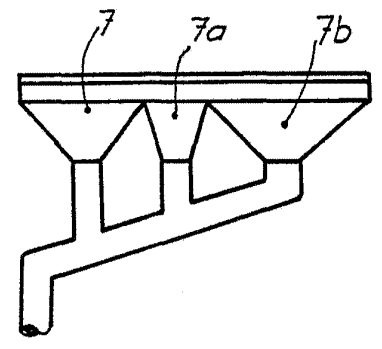


FIG.2



Madrid, 9 de Agosto de 1969