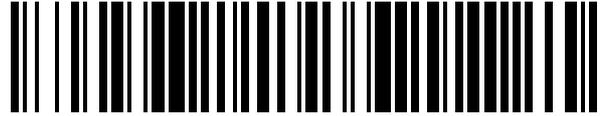


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 250 406**

21 Número de solicitud: 202000316

51 Int. Cl.:

A63D 15/20 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

27.02.2019

43 Fecha de publicación de la solicitud:

31.07.2020

71 Solicitantes:

**PAVÓN CELADA, Jose Antonio (100.0%)
C/ Boquetillo, 1 -3º - A
29640 Fuengirola (Málaga) ES**

72 Inventor/es:

PAVÓN CELADA, Jose Antonio

54 Título: **Cronómetro/Contador**

ES 1 250 406 U

DESCRIPCIÓN

CRONÓMETRO / CONTADOR

5

SECTOR DE LA TÉCNICA

10 El presente Modelo de Utilidad pertenece al sector de equipamiento deportivo y más concretamente al de los dispositivos mecánicos electrónicos de ayuda al entrenamiento privado de los jugadores de billar, en su modalidad “a tres bandas”.

15 El objeto principal del presente modelo de utilidad es un dispositivo mecánico electrónico que, teniéndolo al alcance de la mano el jugador (llevándolo consigo mientras entrena), proporciona una forma cómoda y rápida de controlar los puntos acumulados en una determinada jugada, así como de controlar el tiempo restante para ejecutar el siguiente punto, despreocupándose de memorizar estos datos y pudiendo, por tanto concentrarse, exclusivamente, en realizar los cálculos matemáticos y geométricos necesarios para su correcta ejecución.

20 **ANTECEDENTES DE LA INVENCIÓN**

El cronómetro electrónico, que por si solo o incorporado a los relojes u otras máquinas de esas características, tiene las aplicaciones de medidor de tiempo de todos conocidas.

25 La calculadora electrónica, a la que se le pueden aplicar similares comentarios a los expresados en el párrafo anterior.

EXPLICACIÓN DE LA INVENCIÓN

30 El dispositivo mecánico electrónico objeto de la invención consta de una maquinaria interna, alimentada por una o varias pilas, y de un mínimo tamaño (como el de un reloj de muñeca tradicional o un llavero, o similar), de diseño a conveniencia (cuadrado, circular, ovalado, etc.), que incorpora los componentes de un cronometro programable y de una calculadora, reseteable a 0 y con la única función de acumular puntos, uno a uno, a voluntad del usuario. Dispone, así mismo, de un emisor de sonido o de vibración
35 programable a voluntad, para avisar al jugador del tiempo restante del que dispone para la ejecución del siguiente punto, conforme a las reglas del juego.

En su parte exterior, por la cara posterior tiene el alojamiento de la pila fuente de energía y su acceso para sustituirla.

5 En la cara anterior dispone de todos los elementos de utilidad para el jugador, pulsadores de encendido y programación, pantallas de control de tiempo y de puntos y emisor acústico o de vibración.

Las principales ventajas de este modelo de utilidad se presentan seguidamente:

- 10 ▪ Permite controlar en cada momento los puntos alcanzados en cada serie, sin tener que llevarlos en la memoria.
- Facilita, por tanto, la concentración en los cálculos para jugar el siguiente punto.
- 15 ▪ El cronómetro / avisador de tiempo restante, programable según normas de cada competición, permite controlar el tiempo que el jugador utiliza para la preparación de la siguiente jugada, así como avisar del tiempo restante.
- Ayuda a entrenar la concentración, y a interiorizar el tiempo promedio empleado.
- 20 ▪ Teniendo presente la actual facilidad para la fabricación de esta maquinaria, es un complemento que resultará con un valor asequible de adquirir y de recargar.
- Posibilita al jugador transformar cualquier sesión de entrenamiento o amistosa, aunque la instalación donde se encuentre no cuente con los medios necesarios, en un valioso entrenamiento para la alta competición.
- 25

30 La realización preferente del cronómetro/contador, a fin de contar con la posibilidad de recibir el aviso de tiempo restante mediante el emisor de vibración, será ajustándolo a la muñeca del jugador mediante una pulsera o correa adaptable a las dimensiones de la misma o mediante cualquier otro sistema que proporcione las mismas características de proximidad. Si el usuario prefiriera recibir el aviso a través del emisor de sonido, el modelo podrá llevarse consigo colgado del cinturón o de otro sitio e incluso en un bolsillo.

35

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que se está realizando y con el objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de este modelo de utilidad, de acuerdo con el ejemplo preferente de realización práctica de la misma, se acompaña como parte integrante de la descripción, un juego de figuras en donde, con carácter ilustrativo y no limitativo, se he representado lo siguiente:

La figura 1 muestra una vista frontal esquemática del modelo de utilidad, con una posible realización de la misma.

La figura 2 muestra una vista frontal esquemática con una posible ejecución del ensamblaje de una pulsera o similar adaptable a la muñeca del usuario.

A continuación se proporciona una lista de los distintos elementos representados en la figura 1:

- 1 Pantalla del cronómetro.
- 2 Pulsador del programador del cronómetro.
- 3 Pulsador de encendido y apagado del dispositivo.
- 4 Pulsador de la puesta a cero del contador de puntos.
- 5 Pulsador de inicio de la cuenta atrás del cronómetro.
- 6 Altavoz y emisor de vibración.
- 7 Pulsador del programador de sonido/vibración.
- 8 Pantalla del acumulador de puntos.
- 9 Pulsador del acumulador de puntos.
- 10 Cuerpo del dispositivo

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

A la vista de las mencionadas figuras, y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en ellas un ejemplo de la realización preferente del modelo de utilidad, que comprende las partes y los elementos que se indican y describen en detalle a continuación.

Tal como se observa en la figura 1, la realización preferente del cronómetro/contador contará con un cuerpo cerrado (10) realizado en metal o material plástico y conteniendo en su interior la maquinaria mecánica y electrónica necesaria para realizar las funciones que se desprenden de la explicación previa de la invención. El tamaño de este cuerpo cerrado será similar al de un reloj de pulsera convencional.

Los elementos que se requieren para los fines que se pretenden lograr están todos visibles en esta figura, según el siguiente detalle: Pulsador de encendido y apagado (3), programador del cronómetro (2), el cual, con cada pulsación, sumará 5 segundos, hasta llegar a un máximo de 60, visibles en la pantalla (1) y cuya cuenta atrás se iniciará en el momento de pulsar una sola vez en (5). Tendrá, así mismo, un pulsador que programará, a elección del usuario, el sistema de aviso de tiempo restante (sonoro o en vibración) (7). El sistema elegido funcionará a falta de 10 segundos para llegar a cero y también en el momento de llegar a dicho 0. Para la percepción de dicho sonido contará con el altavoz (6). Dispondrá también del pulsador (9) que sumará un punto (hasta el 999) con cada pulsación, visible en la pantalla (8) y que volverá a cero con solo pulsar el número (4).

En su parte posterior contará con un alojamiento para la fuente de energía (pila).

En la figura 2 se ha representado, con carácter ilustrativo y no limitativo, una posible realización de la adaptación del dispositivo a la muñeca del usuario, mediante la instalación de una pulsera o similar a su cuerpo principal. El diseño, color y tipo de material de esta pulsera atenderá a las prioridades de ajustabilidad (para transmitir las vibraciones de forma diáfana) así como de adaptación a los reglamentos deportivos de aplicación.

20

REIVINDICACIONES

5 1. Dispositivo mecánico electrónico instalado dentro de un contenedor (10) para su utilización como complemento deportivo, exclusivamente, para la práctica de los entrenamientos particulares de la modalidad “a tres bandas” del deporte del billar, dadas sus dos funciones inseparables de cronómetro con avisador y de contador de puntos acumulados, caracterizado porque comprende:

- 10 ▪ Una maquinaria mecánica y electrónica única, con las funciones de cronómetro y de contador de puntuación, y con el instrumental de programación y control compuesto de un pulsador de encendido/apagado (3). Un pulsador programador del cronómetro (2) que, de 5 en 5 segundos, sitúa en la pantalla del cronómetro (1) el tiempo autorizado reglamentariamente para la realización de cada jugada. Un pulsador (5) para la puesta en marcha de la cuenta atrás del cronómetro, segundo a segundo, con avisador de vibración o acústico audible a través de un altavoz (6) y que emitirá sus señales a falta de 10 segundos y al llegar al final del tiempo. 15 Un pulsador para la suma, uno a uno, de los puntos conseguidos (9), visibles en la pantalla del contador (8), reseteable a cero con el pulsador (4). Y una sujeción a la muñeca del jugador mediante pulsera, correa o similar.

20

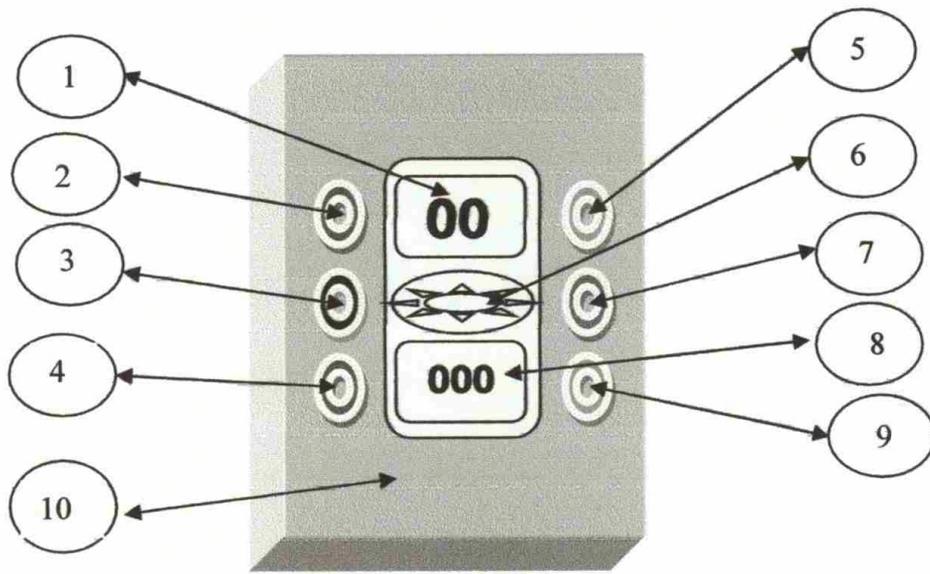


Figura 1

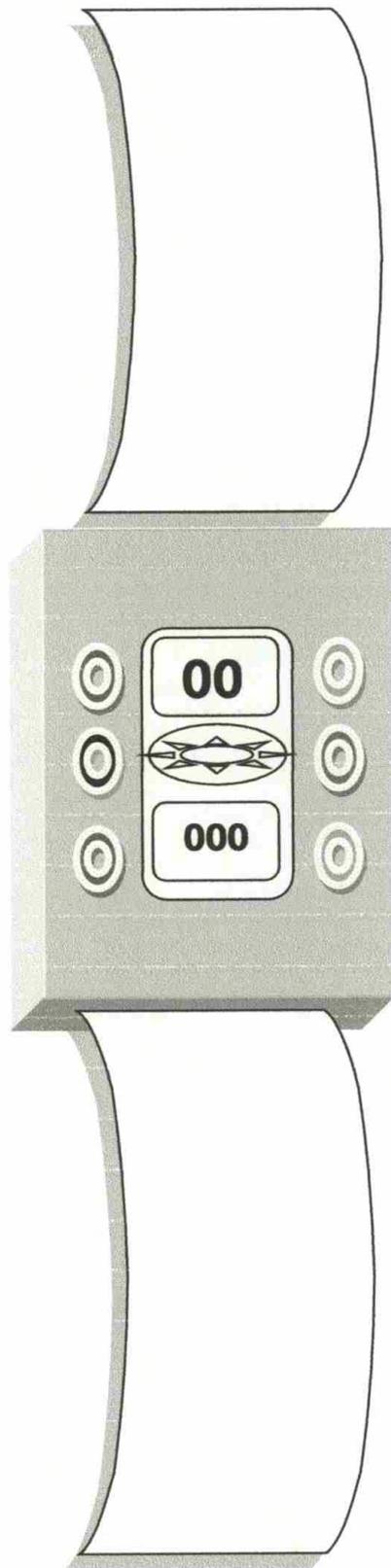


Figura 2