



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS
ESPAÑA



(11) Número de publicación: **1 067 180**

(21) Número de solicitud: **U 200800295**

(51) Int. Cl.:

A63F 7/40 (2006.01)

(12)

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

(22) Fecha de presentación: **13.02.2008**

(71) Solicitante/s: **BILLARES SAM, S.A.**
Ctra. N-1, Km. 340
01230 Nanclares de Oca, Álava, ES

(43) Fecha de publicación de la solicitud: **16.04.2008**

(72) Inventor/es: **Letamendi Espinosa, José Miguel**

(74) Agente: **No consta**

(54) Título: **Ficha deslizante para juegos de impacto.**

ES 1 067 180 U

DESCRIPCIÓN

Ficha deslizante para juegos de impacto.

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una ficha de las utilizadas en juegos de impacto, en los que un par de jugadores, con sus respectivos elementos impulsores, impulsan dicha ficha de uno a otro lado de una superficie de juego, sobre la que dicha ficha es deslizante, cubriendo cada uno de ellos su propia portería e intentado introducir la ficha en la portería del contrario.

El objeto de la invención es conseguir una ficha que incremente de forma considerable la dificultad del juego.

Antecedentes de la invención

Son conocidos juegos de mesa materializados en una mesa propiamente dicha, sobre la que se establece una superficie de juego por la que es deslizante una ficha consistente en un disco circular, superficie de juego en cuyos extremos se establecen sendas porterías, una para cada jugador, que éste debe defender impidiendo el acceso a su interior de la ficha e intentando paralelamente la introducción de la misma en la portería contraria.

Esto se lleva a cabo con un elemento impulsor, accionado manualmente, que desliza igualmente sobre la superficie de juego y que protege convenientemente la mano del usuario.

La ficha es desplazable hacia la portería contraria describiendo un trazado rectilíneo, o bien puede hacerlo con el concurso de rebotes laterales, tratando siempre de sorprender al contrario.

La configuración circular de la ficha hace que en cada impacto se produzca un ángulo “de reflexión” determinado por la inclinación con que la ficha impacta sobre el elemento impulsor respecto de una imaginaria perpendicular a dicho borde en el punto de impacto.

Esto hace bastante previsible, tanto para el jugador como para el contrario, la trayectoria con la que la ficha va a salir del elemento impulsor, con pequeños cambios respecto a la trayectoria teórica, que pueden ser originados por golpes tangenciales sobre la ficha, lo que comúnmente se denomina jugadas “con efecto”.

Descripción de la invención

La ficha que la invención propone incrementa de forma muy considerable la dificultad del juego, como anteriormente se ha dicho, por cuanto que la dirección con la que dicha ficha abandona el elemento impulsor es mucho menos previsible que con una ficha convencional y ofrece además una amplia gama de posibilidades al efecto.

Para ello y de forma más concreta dicha ficha, frente a la clásica planta o configuración circular, presenta una planta ovalada, de forma que su curvatura es variable en todo su perímetro, y de manera que con una determinada dirección de ataque sobre el elemento impulsor y con una determinada posición para dicho elemento impulsor, la ficha va a adoptar una trayectoria de salida variable en función del punto de su periferia con el que impacte sobre dicho elemento impulsor.

Lógicamente esta dirección de salida no es aleato-

ria ya que el jugador, evidentemente con mucha mayor dificultad, puede seleccionarla calculando el punto del tablero de la superficie de juego en el que debe producirse el impacto y con qué posicionamiento del elemento impulsor, para que la ficha salga con la nueva dirección deseada.

Por lo demás la ficha incorpora sus bordes biselados para mejorar las condiciones del impacto, y sus caras mayoritariamente rebajadas para limitar al máximo la superficie de contacto con el tablero de juego y, consecuentemente, minimizar también el rozamiento.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra, según una vista en planta, una ficha deslizante para juegos de impacto realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra un detalle en sección de la ficha de la figura anterior según la línea de corte A-B de dicha figura.

La figura 3.- Muestra, finalmente, la ficha de las figuras anteriores sobre el complementario tablero de juego, ficha para la que se han representado las respectivas trayectorias antes y después de ese impacto con el elemento impulsor.

Realización preferente de la invención

A la vista de las figuras reseñadas y en especial de las figuras 1 y 2, puede observarse como la ficha que se preconiza está constituida mediante un cuerpo monopieza (1), de planta ovalada como se observa especialmente en la figura 1, con sus aristas (2) biseladas para determinar un estrecho borde de impacto (3) que queda así sobrelevado con respecto al a superficie del tablero de juego (4), incorporando además dicho cuerpo (1) en sus caras mayores, tanto en la superior como en la inferior, sendos rebajes (5) que las afectan mayoritariamente y que reducen la superficie de contacto de dicha ficha con el tablero (4), limitándola a una estrecha franja anular (6).

De acuerdo con esta estructuración y ante un impacto como el representado esquemáticamente en la figura 3, donde el elemento impulsor (7) se ha materializado en un simple trazo que adopta una disposición perfectamente transversal, para una determinada trayectoria de entrada (8) y por una ficha, es decir una ficha de planta circular, la trayectoria de salida (9) formaría un ángulo con la trayectoria de entrada (8) del que la bisectriz sería la perpendicular (10) a dicho elemento impulsor (7), por lo que resulta bastante previsible, mientras que con la ficha de la invención la trayectoria de salida forma un ángulo con la de entrada (8) del que ya no es bisectriz la perpendicular (10) al elemento impulsor (7), sino que el ángulo de salida puede ser muy variable en función del punto de la periferia de la ficha (1) sobre el que se produzca el impacto.

REIVINDICACIONES

1. Ficha deslizante para juegos de impacto, de las que se desplazan de uno a otro lado de la superficie de juego golpeadas por respectivos elementos impulsores de accionamiento manual, **caracterizada** porque adopta una planta ovalada, de manera que el ángulo de incidencia sobre el elemento impulsor y el ángulo de salida son distintos, éste último variable además en

función del punto de la periferia de la ficha sobre el que se produzca el impacto contra el elemento impulsor.

2. Ficha deslizante para juegos de impacto, según reivindicación 1^a, **caracterizada** porque presenta sus aristas biseladas y sus caras afectadas mayoritariamente por sendos rebajes que dejan libres estrechas franjas perimetrales de apoyo sobre la superficie de juego.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

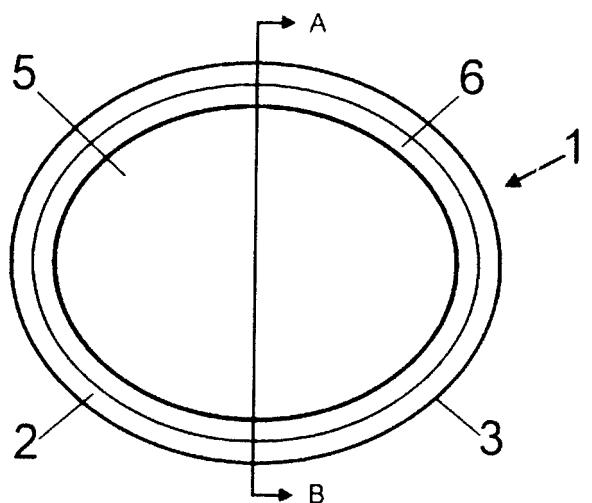


FIG. 1

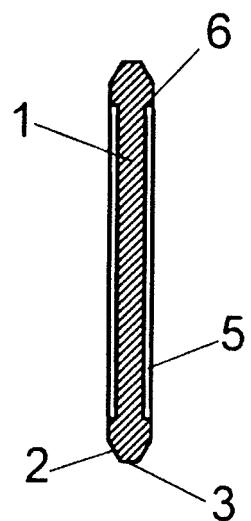


FIG. 2
A-B

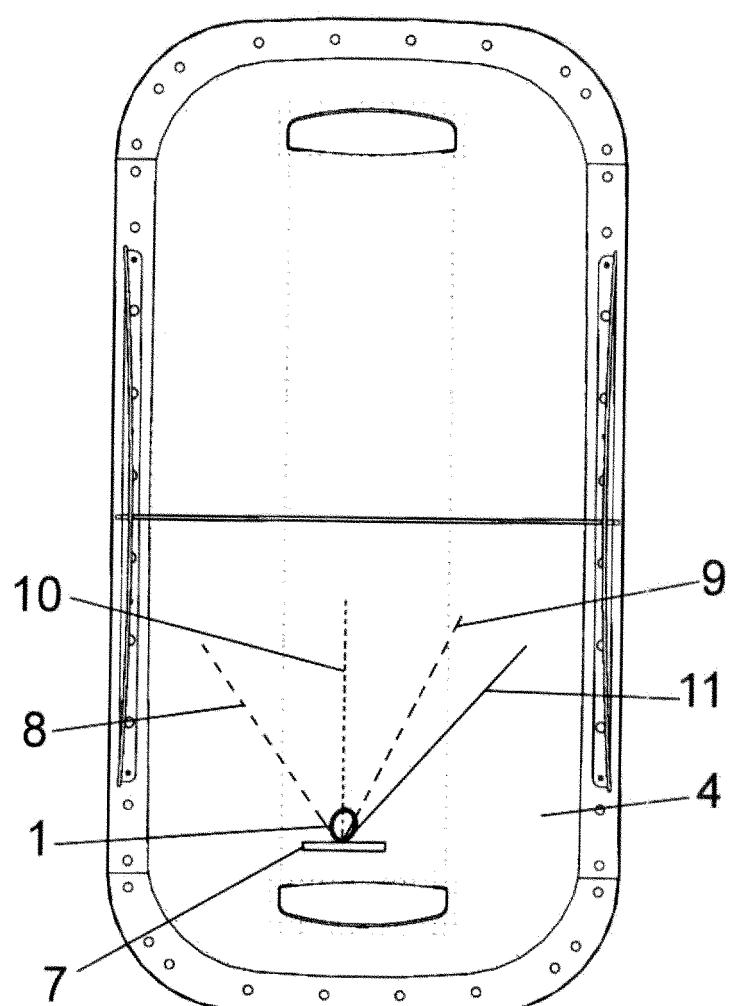


FIG. 3