

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 116 332**

21 Número de solicitud: 201430290

51 Int. Cl.:

A63B 71/06 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

04.03.2014

43 Fecha de publicación de la solicitud:

15.07.2014

71 Solicitantes:

**MARTINEZ MONTÓN, Rafael (50.0%)
C/ ISAAC PERAL 12, 7
46100 BURJASSOT (Valencia) ES y
SANCHEZ ZAPICO, Sergio (50.0%)**

72 Inventor/es:

**MARTINEZ MONTÓN, Rafael y
SANCHEZ ZAPICO, Sergio**

74 Agente/Representante:

LOPEZ-PRATS LUCEA, Fernando

54 Título: **DISPOSITIVO PARA EL CONTROL DE LA PUNTUACION EN EVENTOS DEPORTIVOS**

ES 1 116 332 U

DESCRIPCIÓN

DISPOSITIVO PARA EL CONTROL DE LA PUNTUACION EN EVENTOS DEPORTIVOS

Objeto de la invención

- 5 El presente modelo de utilidad tiene como objeto un dispositivo para el control de la puntuación en eventos deportivos, concretamente en partidos de pádel, tenis o similares.

Antecedentes de la invención

- 10 En la actualidad, a la hora de controlar el marcador y/o resultado en un partido de pádel o similares, especialmente en partidos amateurs, suele realizarse de forma mental por los propios jugadores, lo que implica posibles incidencias y errores en el resultado del mismo.

- Para evitar dicha problemática existen diversos dispositivos o medios que ayudan a
15 controlar dichos marcadores, gracias al empleo de emisores y pantallas que reflejen el resultado del encuentro. Ejemplo de esto, es el modelo de utilidad ES 1 073 215 que describe un marcador deportivo, móvil y autónomo, con dos mandos remotos, constituido por dos emisores de radio frecuencia, uno por mando a distancia de cada jugador de tenis o pádel y caracterizado por estar dotados cada uno de estos emisores de cuatro botones
20 conectados selectivamente con cuatro partes de la pantalla, uno indicando los puntos, otro los juegos, otro los sets y otro el "tie-breack".

Descripción de la invención

- 25 El problema técnico que resuelve la presente invención es conseguir un dispositivo que controle la puntuación de un partido de pádel, tenis o similar, de manera sencilla y ágil. Para ello, el dispositivo para el control de la puntuación en eventos deportivos, objeto del presente modelo de utilidad está caracterizado porque comprende un transmisor inalámbrico donde se sitúan dos botones, encargados de marcar un tanto propio, y marcar un tanto del equipo
30 contrario. El transmisor inalámbrico está conectado con una CPU que incluye una memoria con una base de datos, donde la CPU está configurada para procesar la información y enviarla por un lado, a una pantalla visible por los jugadores y que muestra el resultado; y por el otro, a una base de datos online que archiva para posteriormente mostrar los datos del evento en una página web.

35

Gracias a su especial diseño, el usuario sólo tendrá que preocuparse de marcar uno de los dos botones del dispositivo de control, de tal forma, que no tenga que estar preocupado nada más que de la puntuación del juego concreto en el que esté jugando en dicho momento. Además, una vez que el usuario haya presionado dicho botón, dicho dato pasa a

5 una base de datos u ordenador con conexión a internet, que será el encargado de procesar dicha información, transmitiéndola por un lado, a una pantalla que sirve como marcador, y por otro, a una base de datos online que lo muestre en una página web, donde podrán mostrarse el nombre de los jugadores, día y hora del partido, o cualquier otro dato de interés.

10

Durante el juego, a su vez, los jugadores podrán restar un punto al contrario pulsando los dos botones a la vez, o bien, reiniciar la pantalla (poner el marcador a cero), cuando se pulse los botones (a la vez) un determinado número de veces.

15 Esta versatilidad, provoca que el dispositivo aquí presentado sea de especial utilidad en partidos de categoría amateur o pequeños torneos o ligas, donde o bien, un solo jugador, o bien, todos los participantes en el partido, puedan controlar su puntuación de una manera ágil y eficaz.

20 A lo largo de la descripción y las reivindicaciones la palabra "comprende" y sus variantes no pretenden excluir otras características técnicas, aditivos, componentes o pasos. Para los expertos en la materia, otros objetos, ventajas y características de la invención se desprenderán en parte de la descripción y en parte de la práctica de la invención. Los siguientes ejemplos y dibujos se proporcionan a modo de ilustración, y no se pretende que

25 restrinjan la presente invención. Además, la presente invención cubre todas las posibles combinaciones de realizaciones particulares y preferidas aquí indicadas.

Breve descripción de las figuras

30 A continuación se pasa a describir de manera muy breve una serie de dibujos que ayudan a comprender mejor la invención y que se relacionan expresamente con una realización de dicha invención que se presenta como un ejemplo no limitativo de ésta.

FIG 1. Muestra una vista esquemática del modo de empleo del dispositivo aquí presentado.

35

Realización preferente de la invención

En las figuras adjuntas se muestra una realización preferida de la invención. Más concretamente, el dispositivo para el control de la puntuación en eventos deportivos
5 comprende un transmisor inalámbrico (1) de uso particular por los propios jugadores.

Este transmisor inalámbrico (1) comprende dos botones (2a, 2b) en donde un primer botón (2a) refleja un tanto de un primer equipo mientras que un segundo botón (2b) refleja un tanto de un segundo equipo.
10

El transmisor inalámbrico (1) está conectado con una unidad central de procesamiento o CPU (3) que incluye una memoria que contiene una base de datos. En una realización particular de la invención la conexión entre el transmisor inalámbrico (1) y la CPU (3) se realiza mediante tecnología Bluetooth ® o infrarrojos.
15

Por otro lado, la CPU (3) está conectada con una pantalla (4) visible por los jugadores y que muestra el tanteo recibido desde el transmisor inalámbrico (1). Por otro lado, la CPU (3) está conectada a través de una red de datos con un servidor externo (5) que comprende una base de datos configurada para almacenar los datos relativos a la partida para mostrarlos
20 bajo demanda a través de una página Web (6).

En una realización particular, cada jugador portará su propio dispositivo de tal forma que controle su propia puntuación.
25

REIVINDICACIONES

1.- Dispositivo para el control de la puntuación en eventos deportivos que comprende un transmisor inalámbrico (1) al menos uno por jugador conectado con una CPU (3) con una memoria que incluye una base de datos configurada para almacenar los datos recibidos del transmisor inalámbrico (1) y que se caracteriza porque el transmisor inalámbrico (1) comprende un primer botón (2a) de tanteo y un segundo botón (2b) de tanteo; y donde además la CPU (3) está conectada con una pantalla (4) visible por los jugadores y con un servidor externo (5) accesible vía Web (6).

10

2.- Dispositivo de acuerdo con la reivindicación 1 donde la transmisión de datos entre transmisor inalámbrico (1) y CPU (3) se realiza mediante tecnología Bluetooth ® o infrarrojos.

15

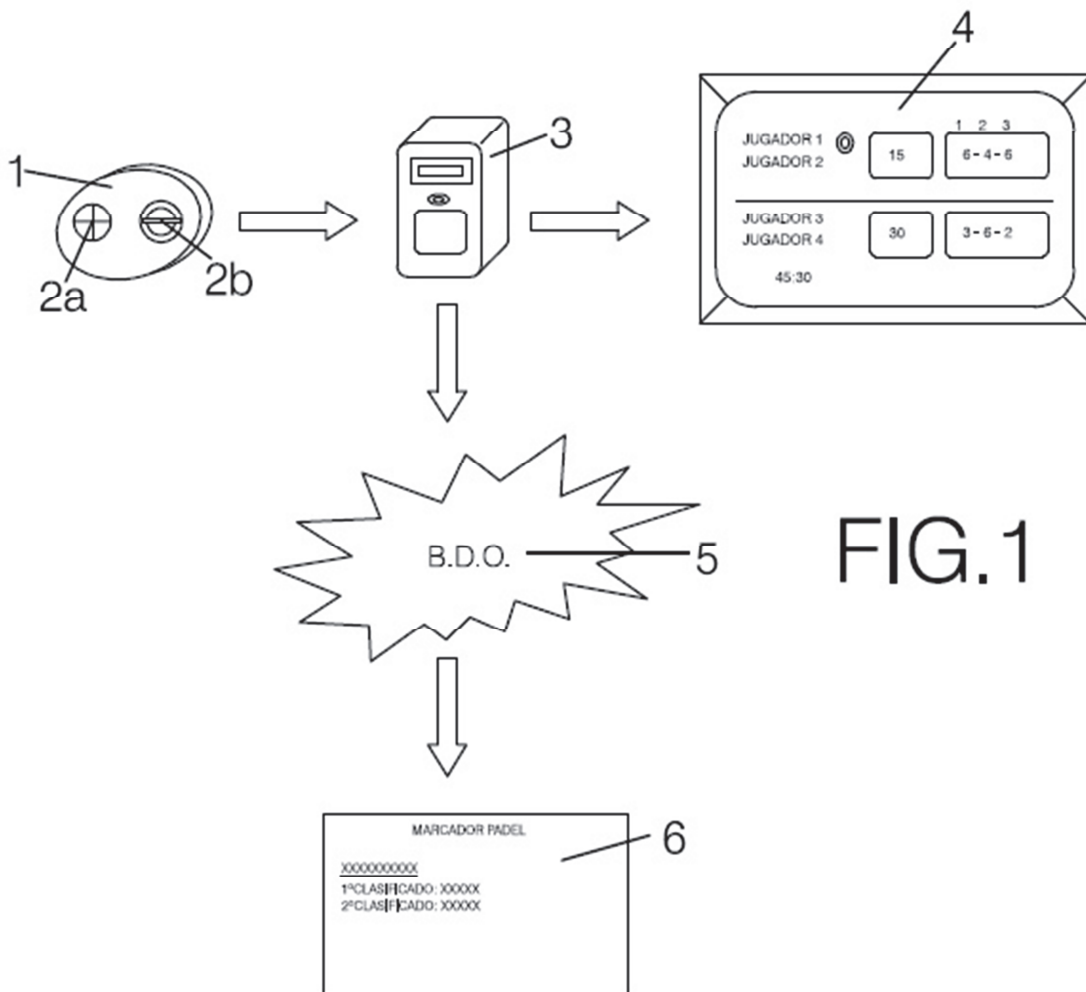


FIG.1