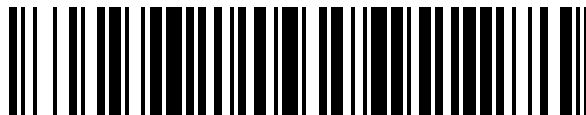


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 295 210**

21 Número de solicitud: 202231435

51 Int. Cl.:

A63B 71/06

(2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

01.09.2022

43 Fecha de publicación de la solicitud:

21.10.2022

71 Solicitantes:

**LÓPEZ PALOMEQUE, Fernando (100.0%)
C/ Dali, 20
28860 Paracuellos de Jarama (Madrid) ES**

72 Inventor/es:

LÓPEZ PALOMEQUE, Fernando

74 Agente/Representante:

GARCÍA GALLO, Patricia

54 Título: **Dispositivo de marcación de juego deportivo**

ES 1 295 210 U

DESCRIPCIÓN

Dispositivo de marcación de juego deportivo

5

OBJETO DE LA INVENCION

La invención, tal y como el título de la presente memoria descriptiva establece, un dispositivo de marcación de juego deportivo, se trata de una innovación que dentro de las técnicas actuales aporta ventajas desconocidas hasta ahora.

10

SECTOR DE LA TÉCNICA

La presente invención se enmarca dentro del sector que corresponde a deportes, juegos y distracciones, concretamente en dispositivos indicadores o para señalar el tanteo, para juegos o jugadores.

15

ESTADO DE LA TÉCNICA

La presente invención surge a propósito de lo incómodo que resulta ver o disputar un partido de pádel sin un marcador donde poder visualizar y registrar la puntuación de dichos partidos.

20

Esto es debido a que estos tipos de juegos se desarrollan en unas instalaciones que no cuentan con marcadores apropiados para informar de cada una de las puntuaciones que llevan los equipos

25

En tal sentido, esta invención presenta un dispositivo de marcación de juego deportivo, que cuenta con una pantalla donde se visualiza de forma detallada las puntuaciones propias del partido, así como también, el tiempo del mismo.

30

Además, este dispositivo cuenta con una instalación de botones fija y con una conexión inalámbrica que permite la actualización del puntaje de forma fija o remota mediante un

dispositivo portátil que puede ser llevado por un jugador o un árbitro en cualquier parte del cuerpo en la muñeca como una pulsera o en la misma raqueta.

5 De igual forma, tanto el dispositivo de marcación de juego deportivo como el dispositivo puede ser fijo o portátil, pueden ser con una instalación fija en la cancha o por ejemplo adheridos a los cristales de las instalaciones de la cancha de pádel.

10 Actualmente, se desconoce la existencia de ningún dispositivo de marcación de juego deportivo, que presente características técnicas estructurales y constitutivas iguales o semejantes a las descritas en esta memoria descriptiva, según se reivindica.

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

15 Es objeto de la presente invención la creación de un dispositivo de marcación de juego deportivo que aporta una innovación notable dentro de su campo de aplicación en el estado de la técnica actual, estando los detalles caracterizadores que lo hacen posible convenientemente recogidos en las reivindicaciones finales que acompañan la presente descripción.

20 La presente invención se trata de un dispositivo de marcación de juego deportivo, el cual se compone de una carcasa que integra a una pantalla de visualización, unos elementos pulsadores, una fuente de alimentación eléctrica, y un módulo de comunicación asociado.

25 Esto solventa el inconveniente que tienen los jugadores cuando quieren estar informados de la puntuación que van sumando a lo largo de un partido de pádel.

30 Para ello, el dispositivo de marcación de juego deportivo cuenta con una pantalla que de forma detallada expone cada una de las diferentes puntuaciones de cada equipo, permitiendo a cada jugador estar informado y actualizado en todo momento de la evolución de su equipo.

35 Además, gracias a un dispositivo portátil, los jugadores o el árbitro podrán actualizar o sumar los tantos alcanzados por cada equipo de forma remota, dado que tanto el dispositivo de marcación de juego como el mencionado dispositivo portátil cuentan con

módulos de comunicación inalámbricos que los mantienen comunicados en todo momento.

EXPLICACIÓN DE LAS FIGURAS

5

Para completar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a la mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de unas figuras en las que, con carácter ilustrativo y no limitativo, se han representado lo siguiente.

10

La figura 1, corresponde con una vista en perspectiva de un dispositivo de marcación de juego deportivo.

La figura 2, corresponde con una vista en perspectiva de un dispositivo portátil.

15

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION.

Es objeto de la presente invención, un dispositivo de marcación de juego deportivo, que aporta una innovación notable dentro de su campo de aplicación, estando los detalles caracterizadores que lo hacen posible, convenientemente recogidos en las reivindicaciones.

20

El dispositivo de marcación de juego deportivo, posee una carcasa (1) que integra una pantalla de visualización (2), unos elementos pulsadores (3), una fuente de alimentación eléctrica (4) y un módulo de comunicación (5).

25

En un modo de realización preferente, la carcasa (1) presenta una configuración estructural similar a una caja rectangular o cuadrada donde su cara frontal presenta una pantalla de visualización (2), en tanto que en su cara posterior por la zona exterior dispone de unos medios de sujeción del tipo ventosa o adhesivos capaces de sujetarse firmemente a una superficie.

30

Esta carcasa tiene una instalación fija o desmontable. Y la pantalla de visualización (2) se puede ver por ambas caras, para ofrecer una mejor funcionalidad.

Preferentemente, la carcasa (1) alberga en su interior a unos sistemas electrónicos capaces de cuantificar el puntaje de un juego deportivo.

5 Generalmente, la pantalla de visualización (2), es del tipo táctil o no, susceptible a visualizar la puntuación de un juego deportivo, con un formato que detalla cada una de las puntuaciones correspondientes al juego deportivo y el tiempo transcurrido del juego deportivo.

10 Preferentemente, la carcasa (1) presenta en su cara superior, en su parte externa, unos elementos pulsadores (3) accesibles desde el exterior, que al ser presionados son capaces de encender o apagar, sumar o restar punto, resetear y reiniciar el sistema electrónico.

También se pueden instalar estos pulsadores (3) con cable en otras partes de la pista para hacer mas cómodo el tanteo.

15 En un modo de realización preferente, la fuente de alimentación eléctrica (4) es mediante una batería recargable de larga duración que se alimenta por un puerto USB (4.1) presente en la cara posterior. La fuente de alimentación eléctrica también puede ser mediante la conexión a la red eléctrica.

20 En un modo de realización preferente, el módulo de comunicación (5) está alojado en la carcasa (1) con los sistemas electrónicos y asociado a un dispositivo portátil (6), donde el mencionado módulo de comunicación (5) es del tipo inalámbrico mediante señal de red del tipo wifi, bluetooth, infrarrojo o similar.

25 Generalmente, el dispositivo portátil (6), es dimensionalmente adecuado para poder estar integrado en una pulsera o en una abrazadera que se adapta a la raqueta del pádel.

30 Preferentemente, el dispositivo portátil (6), cuenta con una ventosa o adhesivo en su zona posterior, que permite fijarlo de forma accesible a un jugador o a un árbitro en una superficie de la cancha deportiva.

35 Generalmente, el dispositivo portátil (6), presenta dos botones pulsadores (A) y (B) que al ser pulsados, por un jugador o un árbitro, actualiza la puntuación en la pantalla de

visualización (2), donde los botones pulsadores (A) y (B) corresponden a los equipos participantes en el juego deportivo.

5 Preferentemente, el dispositivo portátil (6), dispone de un segundo módulo de comunicación inalámbrico (6.1) que, mediante señal de red del tipo wifi, bluetooth, infrarrojo, o similar mantiene comunicación directa con el módulo de comunicación (5) alojado en la carcasa (1).

10 Generalmente, el dispositivo portátil (6) cuenta con una batería de larga duración, recargable mediante un puerto del tipo USB que dispone en la zona posterior.

Preferentemente, el dispositivo de marcación de juego deportivo se comunica con una aplicación web propia o externa que permite a un jugador controlar y registrar la puntuación desde teléfono móvil, ordenador o tablet

15 El dispositivo puede contar con una segunda pantalla donde se visualizará un código bidimensional, generalmente un código QR, de tal manera que pueda ser escaneado por alguno de los jugadores o responsables de la pista, vinculando así los datos del partido, como puntuación, duración del partido, ganador... con una aplicación móvil o
20 plataforma web quedando todos los datos guardados y accesibles remotamente.

Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la manera de ponerla en práctica, no se considera necesario hacer más extensa su explicación para que cualquier experto en la materia comprenda su alcance y las ventajas que de ella se
25 derivan, haciéndose constar que, dentro de su esencialidad, podrá ser llevada a la práctica en otros modos de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba siempre que no se altere, cambie o modifique su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, caracterizado porque comprende una carcasa (1) que cuenta con una pantalla de visualización (2), unos elementos pulsadores (3), una fuente de alimentación eléctrica (4) y un módulo de comunicación (5).

2.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 1, caracterizado porque la carcasa (1) tiene una configuración estructural rectangular o cuadrada, donde su cara frontal presenta una pantalla de visualización (2), y en su cara posterior por la zona exterior dispone de unos medios de sujeción del tipo ventosa o adhesivos.

3.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 1, caracterizado porque la carcasa (1) alberga en su interior unos sistemas electrónicos.

4.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 1, caracterizado porque la pantalla de visualización (2) es táctil.

5.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 1, caracterizado porque la carcasa (1) presenta en su cara superior, en su parte externa, a unos elementos pulsadores (3) accesibles desde el exterior.

6.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 1, caracterizado porque la fuente de alimentación eléctrica (4) es mediante una batería recargable que se alimenta por un puerto USB (4.1) presente en la cara posterior.

7.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 1, caracterizado porque el módulo de comunicación (5) está alojado en la carcasa (1) con los sistemas electrónicos y asociado a un dispositivo portátil (6), donde el mencionado módulo de comunicación (5) es del tipo inalámbrico mediante señal de red del tipo wifi, bluetooth o infrarrojo.

8.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 7, caracterizado porque el dispositivo portátil (6), cuenta con una ventosa o adhesivo en su zona posterior.

9.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 7, caracterizado porque el dispositivo portátil (6) presenta dos botones pulsadores (A) y (B).

5 10.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según las reivindicaciones 1 y 7, caracterizado porque el dispositivo portátil (6) dispone de un segundo módulo de comunicación inalámbrico (6.1) que mediante señal de red del tipo wifi, bluetooth o infrarrojo, mantiene comunicación directa con el módulo de comunicación (5) alojado en la carcasa (1).

10 11.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 7, caracterizado porque el dispositivo portátil (6) cuenta con una batería de larga duración, recargable mediante un puerto del tipo USB que dispone en la zona posterior.

15 12.- Dispositivo de marcación de juego deportivo, según la reivindicación 1, caracterizado porque cuenta con una segunda pantalla.

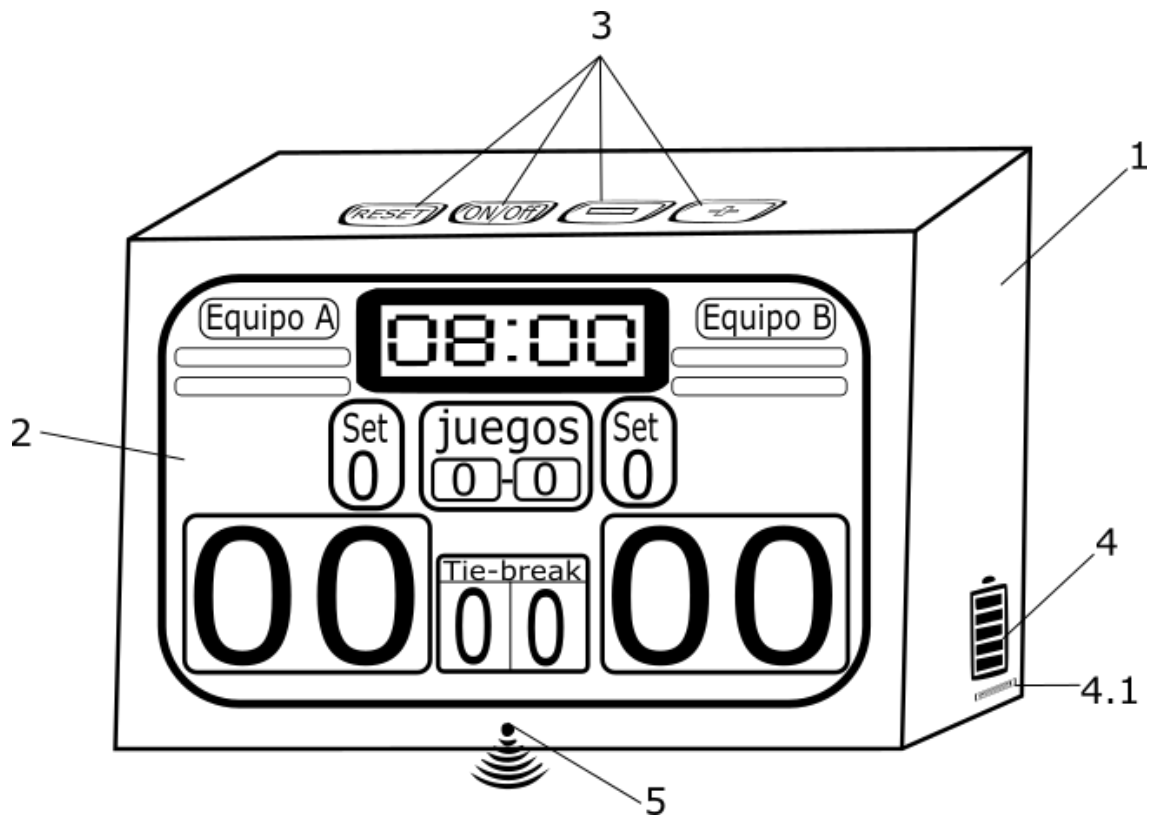


Figura 1

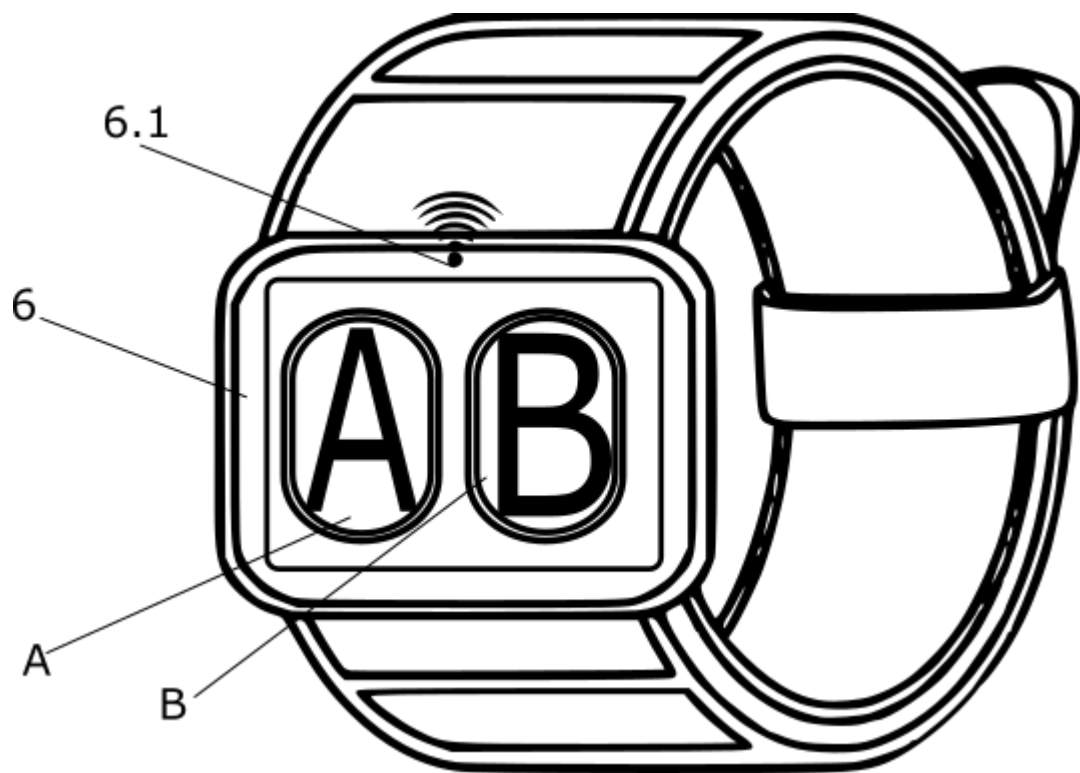


Figura 2