

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 218 815**

21 Número de solicitud: 201831336

51 Int. Cl.:

A63B 71/06 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

04.09.2018

43 Fecha de publicación de la solicitud:

11.10.2018

71 Solicitantes:

VIDARTE MAESTRESALAS, Joseba (50.0%)
C/ Concejo de Zabalegui, 24 A
31110 Noain (Navarra) ES y
GOÑI AYESA, Eugenio (50.0%)

72 Inventor/es:

VIDARTE MAESTRESALAS, Joseba y
GOÑI AYESA, Eugenio

74 Agente/Representante:

ZUGARRONDO TEMIÑO, Jesús María

54 Título: **DISPOSITIVO PARA EL CONTROL DE MARCADORES EN PISTAS DE PÁDEL**

ES 1 218 815 U

DISPOSITIVO PARA EL CONTROL DE MARCADORES EN PISTAS DE PÁDEL

DESCRIPCIÓN

5

OBJETO DE LA INVENCION

10 La presente invención se refiere a un dispositivo que ha sido especialmente concebido para ser instalado en pistas de pádel, en virtud de la naturaleza transparente de las paredes posteriores de este tipo de pistas, en orden a permitir a los propios jugadores llevar el control del marcador durante el partido, sin necesidad de una persona ajena para tal control, y sin verse afectado prácticamente el juego al poderse controlar el dispositivo desde el interior de la pista con un simple gesto, disponiéndose el dispositivo de forma externa, en orden a que no afecte en modo alguno al transcurso del juego.

15

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

20 En el ámbito de aplicación práctica de la invención, el juego del pádel, a la hora de llevar a cabo el control de la puntuación durante un partido, ésta puede hacerse de memoria, sin ningún soporte físico, lo que puede llevar a errores o discusiones cuando el partido es de larga duración, siendo evidente que no siempre es posible disponer de una persona externa dedicada a llevar a cabo dicho control.

25 Tratando de obviar esta problemática son conocidos los modelos de utilidad invención ES1116332U y ES1073215U en los que se describen dispositivos de control de marcadores para pádel.

30 En el modelo de utilidad ES1116332U se describe un dispositivo a modo de pulsera que se fija en la muñeca del usuario, y que a través de unos pulsadores permiten activar los tantos marcados.

35 Este tipo de dispositivos suelen ser incómodos además de poder afectar negativamente al jugador al provocar sudoración, impidiendo al mismo tiempo, o al menos dificultando, la ubicación de las muñequeras que habitualmente se emplean en este tipo de deportes.

Además estos dispositivos de pulsera necesitan ser recargados, con los inconvenientes que ello conlleva, como puede ser el quedarse sin batería, o bien perder fuerza y no recibir bien la señal, corriendo también el riesgo de que puedan ser activados involuntariamente.

5 Por su parte, en el modelo de utilidad ES1073215U se describe un dispositivo que incorpora un pulsador que se introduce en el bolsillo o se deja en el interior de pista para ser pulsado y controlar un marcador igualmente dispuesto dentro de la pista.

10 Llevar este dispositivo en el bolsillo puede resultar molesto, además del inconveniente de tener que actuar sobre dicha botonera y con el riesgo añadido que implica la posibilidad de poder caerse accidentalmente, mientras que si se deja en el interior de la cancha podría afectar a la trayectoria de la bola si ésta golpea-accidentalmente contra el mismo.

15 **DESCRIPCIÓN DE LA INVENCIÓN**

El dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel que se preconiza resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta, en base a una solución sencilla pero eficaz.

20 Para ello, y de forma más concreta el dispositivo de la invención se constituye a partir de una interfaz de control que se dispondrá externamente a la pista, en virtud de la propia naturaleza transparente de las paredes posteriores de este tipo de pistas.

25 En dicha interfaz se establecen al menos dos sensores fotoeléctricos en cada pared posterior, orientados hacia el interior de la cancha.

30 La ubicación de la interfaz detrás de la pared posterior de la cancha evita que los avatares del juego afecten al funcionamiento de forma accidental (raquetazos, impactos de la pelota, etc.) evitando igualmente molestias para los jugadores.

Sin embargo, estos sensores pueden ser activados desde dentro de la pista con un simple gesto, por ejemplo acercando la pala y obturando dicho sensor un tiempo predeterminado.

35 Cada sensor puede estar asociado a una pegatina o elemento personalizador que

identifique a uno u otro equipo, de manera que cada equipo deberá marcar siempre sobre su identificador.

5 Tal y como se ha dicho, los sensores fotoeléctricos están programados para distinguir diferentes tiempos de obturación de los mismos, en orden a que un pelotazo sobre la pared transparente tras la que se disponen no pueda ser interpretado como una marcación, de manera que en función de dicho tiempo de obturación se puede indicar la anotación de un tanto y la corrección del mismo, así como funciones diversas activadas por ejemplo mediante su pulsación simultánea en ambos campos de juego, de tal forma que esta
10 pulsación simultánea, mantenida durante un período de tiempo determinado, supondrá por ejemplo, la activación de comienzo y fin del “tie-break”, puesta a cero del marcador, etc.

Estos sensores podrán ser obturados con la pala o con la mano del usuario indistintamente.

15 Paralelamente se ha previsto que la interfaz incluya una CPU o microcontrolador a través de la que se registran las lecturas de los sensores, se interpretan y se envían a un marcador visualizado en una pantalla o panel electrónico.

20 Esta CPU o microcontrolador tendrá conexión con Smartphone, Tablet u ordenador a través de cable, Wifi o Bluetooth para poder recibir datos del partido, ser reprogramada, insertar nombres de los jugadores o equipos, indicar quién inicia el saque, insertar publicidad, etc.

25 Así pues, la interfaz se comunica, ya sea de forma alámbrica o inalámbrica con un marcador electrónico, el cual, como es convencional, estará dividido en tantos, juegos y sets. También podrá marcar los nombres de los jugadores y equipos e indicará a quién le corresponde el turno de saque, pudiendo incluso mostrar publicidad.

30 También, a través de una aplicación instalable en los teléfonos móviles de los jugadores se podrán conectar a la CPU del dispositivo e insertar los nombres de los jugadores y equipos, modificar resultados, resetear, etc.

De igual manera, a través de dicha aplicación se recibirá toda la información del partido para poder ser consultada desde el mismo por los jugadores.

35 En cuanto a la alimentación eléctrica del dispositivo, éste podrá ser alimentado por corriente

de la red cuando ésta sea accesible o ser totalmente independiente y autónoma mediante baterías, pudiendo el dispositivo incluso presentar un carácter portátil.

5 Solo resta señalar por último que los sensores serán regulables en altura y posición mediante un soporte que lo sujete en los postes o perfiles verticales presentes en este tipo de pistas, por ejemplo sujetándolos mediante imanes o abrazaderas a dichos postes, aunque también podrían adherirse a los paneles transparentes de cierre por ejemplo mediante ventosas.

10

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

15 Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar 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 plano en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

20 La figura 1.- Muestra una vista esquemática de un dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel realizado de acuerdo con el objeto de la presente invención.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

25 A la vista de las figuras reseñadas, puede observarse cómo el dispositivo de la invención está constituido a partir de una interfaz (1), en la que participan al menos dos parejas de sensores ópticos (2-2') y que se dispone exteriormente a la cancha de juego, tras las paredes posteriores transparentes (3), de manea que dichos sensores ópticos queden orientados hacia el interior de la cancha, teniendo dicha interfaz al menos una pareja de
30 sensores ópticos en cada campo, preferentemente tras las paredes situadas al fondo de cada campo, en orden a que ambos equipos puedan controlar la marcación.

35 En cualquier caso, y como se decía, los sensores ópticos (2-2') estarán asociados a un microprocesador o CPU (4) que interpreta las señales recibidas por los sensores ópticos (2-2') los cuales están destinados a ser obturados de forma selectiva tras marcar un tanto a

través de la pala (5) del jugador, o de su propia mano.

Por su parte, la CPU (4) interpreta las señales recibidas, y las envía a través de un módulo de comunicaciones (6) a un panel electrónico (7) en el que se muestran las puntuaciones.

5

Los datos del partido podrán ser obtenidos a partir de una aplicación instalable en un Smartphone (8), Tablet u ordenador a través de cable o por medios inalámbricos, permitiendo insertar los nombres de los jugadores y equipos en el panel electrónico (7), indicar quién inicia el saque, modificar resultados, etc.

10

Consecuentemente, el panel electrónico dispondrá un espacio para información de los tantos (9), juegos de cada set (10) así como para marcar los nombres (11) de los jugadores y equipos, pudiendo indicar a quién le corresponde el turno de saque, así como mostrar publicidad.

15

En cuanto a la alimentación eléctrica del dispositivo, éste podrá ser alimentado por corriente de la red cuando ésta sea accesible o ser totalmente independiente y autónomo mediante baterías (12), pudiendo el dispositivo incluso presentar un carácter portátil.

REIVINDICACIONES

1^a.- Dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel, caracterizado por que está constituido a partir de una interfaz (1), asociada a dos parejas de sensores ópticos (2-2'), que se disponen exteriormente a la cancha de juego, tras las paredes posteriores transparentes (3) de la misma, quedando los sensores ópticos orientados hacia el interior de la cancha, sensores ópticos (2-2') asociados a un microprocesador o CPU (4) con medios de interpretación de las señales recibidas por los sensores ópticos (2-2') y de envío de los resultados a través de un módulo de comunicaciones (6) a un panel electrónico (7) de puntuaciones.

2^a.- Dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel, según reivindicación 1^a, caracterizado por que el módulo de comunicaciones (6) incluye medios de comunicación con un Smartphone (8), Tablet u ordenador para obtención de datos de juego, reprogramación de la CPU, inserción de nombres de los jugadores o equipos en el panel electrónico (7), y control remoto en general.

3^a.- Dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel, según reivindicación 1^a, caracterizado por que se alimenta a través de una toma de red y/o mediante baterías (12).

4^a.- Dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel, según reivindicación 1^a, caracterizado por que presenta un carácter portátil.

5^a.- Dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel, según reivindicación 1^a, caracterizado por que los sensores ópticos (2-2') se sujetan en los postes o perfiles verticales mediante imanes o mediante abrazaderas.

6^a.- Dispositivo para el control de marcadores en pistas de pádel, según reivindicación 1^a, caracterizado por que los sensores ópticos (2-2') se sujetan tras las paredes posteriores transparentes (3) mediante ventosas.

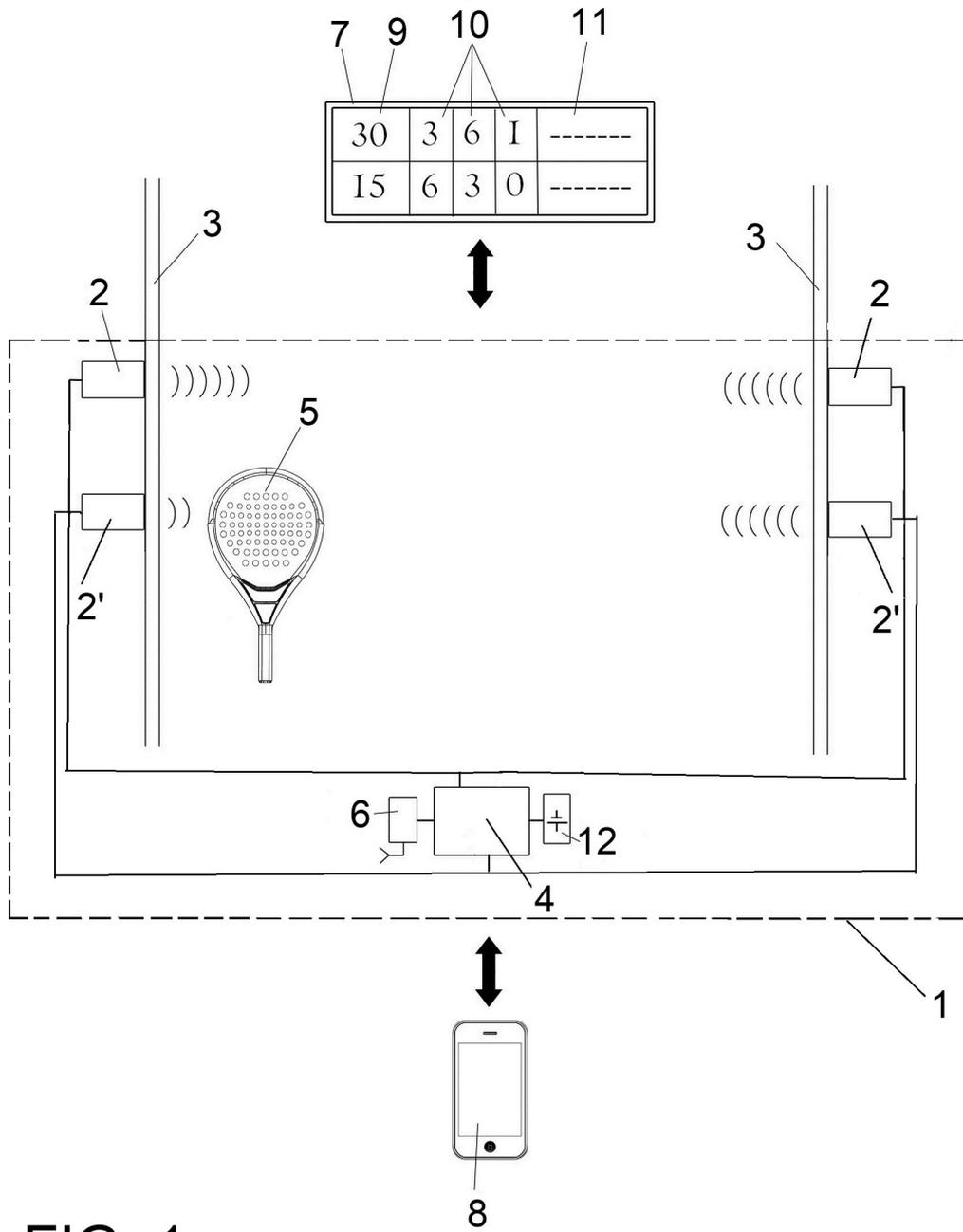


FIG. 1