

Campo de la invención

La presente invención está relacionada con el campo de la sensórica. Específicamente aplicada a los juegos de mesa.

10

Estado de la técnica

A pesar de que es una solución bastante simple, la inexistencia de este problema en otros lugares implica que no exista una búsqueda intensiva de resolución al mismo. Por lo tanto, los resultados encontrados son muy limitados, sin embargo, procedemos a exponerlos a continuación.

15

US8272968 B2**Electronic laser lighted pool game system**

20

Este sistema de juego de billar cuenta con luces que parpadean cuando las bolas impactan los extremos de la mesa. Además, cuenta con sensores de contacto que están distribuidos por toda la mesa que tienen como objetivo enviar señales a una computadora que determina cuando una bola rebota sobre las esquinas de la mesa y cuando la bola entra por los orificios de la misma.

25

A diferencia de la solución encontrada, la invención que se pretende proteger permite distinguir cuando se ha terminado un partido a razón del número de bolas que han descendido por la manga. Mientras que la solución en contra simplemente activa un sistema de iluminación cada vez que se golpeó una bola horita golpean las esquinas de la mesa o caen por una de las cestas.

30

5 US 2004/0127283 A1

Parlor game

Este es un sistema de juego de billar controlado electrónicamente que comprende un sistema de juegos por monedas que controla y puntúa los bolsillos donde las bolas son depositadas después de un golpe con el taco. Este sistema contempla detección de pelota
10 en comunicación con dicho procesador de puntuación. Este un sensor de sistema consiste en que cada una de dichas bolas de billar incluye un dispositivo detectable integrado, y en el que dicho sensor de detección de bolas detecta dichos dispositivos detectables integrados cuando dichas bolas de billar pasan por dicho sensor de detección de bolas, y en el que dicho sensor de detección de bolas transmite una señal de datos a dicho
15 procesador de puntuación como dicho las bolas de billar pasan por dicho sensor de detección de bolas.

La solución encontrada, describe un sistema mucho más complejo y sofisticado que el que se pretende proteger. Lo anterior, en tanto cada bola integra un mecanismo que facilita al
20 sistema de sensores el conteo del partido. La solución que se pretende, en cambio, presenta un diseño mucho más simple, económico y aplicable a las zonas de Colombia en las que dicho problema persiste. Asimismo, mientras la solución encontrada requiere la introducción de dinero para que el partido continúen, estos sistemas no sean aplicables a la realidad colombiana. De manera que dicha solución en las zonas rurales de Colombia no
25 sería de utilidad, a diferencia de la solución que se pretende.

Breve descripción de la invención

Se trata de un dispositivo electrónico que posee un sensor de impacto que se ubica en la caja receptora de las bolas, está conectado a una tarjeta electrónica que, mediante
30 algoritmos, computa el número de impactos y los convierte en valores numéricos para luego hacerlos visibles en una pantalla digital. Este dispositivo electrónico, contabiliza en promedio entre 15 y 25 impactos para traducirlos en un partido.

Breve descripción de las figuras

Figura 1. La figura 1 representa una lista general de los tres componentes que integran este dispositivo y su funcionamiento a partir del impacto recibido por una bola de billar.

Descripción detallada de la invención

15 La solución resuelven una necesidad bastante elemental que se presenta en las zonas rurales de Colombia. Se trata de facilitarle a los dueños de locales donde se juega billar, una herramienta que les permita mantener el conteo de los partidos por mesa.

En ese sentido, se procedió a diseñar un dispositivo que consta de tres componentes fundamentales: un sensor de impacto (1), que se ubica junto a la recámara en la que
20 desemboca la manga de descenso de la bola; y una pantalla electrónica (3) que refleja en forma de guarismos los partidos jugados.

Tanto el sensor como la pantalla están conectados a una tarjeta electrónica (2), que se encarga de traducir la señales enviadas por el sensor cada vez que una bola golpea la recámara en la que desemboca la manga descenso. La tarjeta utiliza un algoritmo que hace
25 la traducción y lo refleja en la pantalla. Esto le permite a un sujeto determinar cuándo ha acabado un partido, en tanto el número de golpes que recibe el sensor, es equivalente al número de bolas que descienden por la manga y teniendo en cuenta que estas son limitadas por partido, es relativamente fácil saber cuántas bolas, o en su defecto golpes, deben ser detectados para establecer el fin de una partida.