



M O D E L O
D E
U T I L I D A D

a favor de Don RAMÓN XANDRI CORTÉS, de nacionalidad española, residente en Barcelona, por "UN JUEGO DE BALOMPIÉ DE SOBREMESA, DE FUNCIONAMIENTO ELECTROAUTOMÁTICO".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

- La presente invención se refiere a un nuevo juego de fútbol se sobremesa, actuado por electricidad y en el que su funcionamiento es totalmente automático, ya que, una vez establecida la corriente y dispuesta la esfera que hace las veces de balón sobre el campo de juego, aquélla es impulsada por las diversas figuras que representan los jugadores, hasta que el azar la lleva a penetrar en una de las dos porterías, en cuyo momento cesa su movimiento.
- 5.
10. Este juego está compuesto esencialmente por

un tablero plano, de forma rectangular, destinado a ser colocado en posición horizontal sobre una mesa o análogo, cerrado lateralmente por cuatro paredes verticales, en forma de caja, las cuales sobresalen ligeramente del tablero por su parte superior, y por la inferior ocultan los mecanismos.

5.



10.

Distribuidos en forma conveniente sobre el tablero van montados los mecanismos destinados a poner la pelota en movimiento, constituidos por un percutor accionado por un electroimán en la forma que se detallará más adelante, cuyo percutor queda alojado precisamente en el fondo de una cavidad prevista al efecto, y constituyendo uno de los polos de un circuito cuyo otro polo es la superficie del tablero, y que puede ser cerrado al venir en contacto con el percutor una esfera metálica o metalizada, la cual es impulsada precisamente por el desplazamiento del indicado percutor.

15.

Para la mejor comprensión del objeto de la presente memoria descriptiva, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego establecido de acuerdo con la invención.

20.

En dicho dibujo, la figura 1 muestra el conjunto del aparato visto en perspectiva; la figura 2 es un detalle a mayor escala de uno de los elementos de movimiento de la pelota; la figura 3 muestra en sección vertical el elemento de la figura anterior; y la figura 4 es el esquema del circuito eléctrico que inte-

25.

gra cada uno de estos elementos.

Según se aprecia por la figura 1, el tablero -1- queda cerrado por las paredes verticales -2-. En cada uno de los ángulos van dispuestos sendos planos inclinados de forma triangular -3-, y en el centro de los dos costados más estrechos quedan formadas las porterías -4-.

Las dimensiones del indicado tablero -1- serán proporcionales a las de un campo de fútbol reglamentario, y, para contribuir a la mayor sensación de realidad, podrá presentar su superficie con un fondo verdeo y con las líneas blancas señaladas por el reglamento.

Distribuidos en forma adecuada sobre el indicado tablero -1- van montados los mecanismos de accionamiento de la pelota, junto a cada uno de los cuales puede disponerse una figura -5- fija sobre el tablero -1-. El número de estos mecanismos y sus correspondientes figuras -5-, así como su colocación, podrán ser de preferencia los mismos que corresponderían a dos equipos.

El mecanismo de impulsión de la pelota está constituido como sigue: En el emplazamiento de lo que representa cada jugador va formada sobre el tablero -1- una depresión o concavidad -6-, de contorno preferiblemente circular, en el centro de la cual va dispuesto el percutor -7-, solidario de un brazo -8- susceptible de ser atraído por la acción de un electroimán -9-. Este brazo -8- tiende a mantenerse, por su propio peso, separado del electroimán -9-, en cuya posición es-



10.

15.

20.

25.

tablece contacto con el terminal -10-.

El montaje del conjunto del aparato prevé la disposición de una toma de corriente -11, a la que van unidos en paralelo cada uno de los mecanismos de disparo según el descrito.

5.

Dispuesto en la forma explicada, el funcionamiento de este juego es como sigue: Establecida la oportuna conexión del electroimán -9- con uno de los polos de un circuito eléctrico y conectada la masa de la concavidad -6- con el polo de signo contrario, este circuito permanece abierto y por tanto no pasa corriente alguna por el electroimán -9-, manteniéndose el mecanismo en la posición que señala la figura -4- que es la de reposo.

10.



15.

Ahora bien, al penetrar la esfera metálica -12- que hace las veces de pelota en una cualquiera de las concavidades -6-, por la propia inclinación de ésta la bola descenderá hasta establecer contacto con el extremo del percutor -7-, lo que determinará el cierre del

20.

circuito, con la consiguiente imanación de la bobina -9-, lo que dará lugar a la atracción del brazo -8- y, a la vez, a un brusco desplazamiento del percutor -7-, que impulsará la esfera -12- hacia fuera de la concavidad, para caer en otra a la que el azar del impulso la

25.

haya dirigido, en la que a su vez repetirá el ciclo de movimientos descrito.

Es de observar que, una vez excitado el electroimán -9- y conseguido, por tanto, el impulso de la bola

-12-, el propio movimiento del brazo -8- determina su separación del contacto -10- (figura 3), abriendo el circuito del electroimán -9-, con lo que éste deja instantáneamente de atraer a aquel brazo, que, por su propio peso, volverá a ocupar la posición representada en la figura 4.

5.



En el curso de las trayectorias descritas por la pelota, ésta puede penetrar en alguna de las dos porterías, lo que significará el tanto correspondiente. Al objeto de dar un mayor interés al juego, pueden disponerse unas figuras que representen los respectivos porteros, los cuales podrán ser movidos a mano.

10.

La misión de los planos inclinados -3- es el devolver la pelota hacia el centro del tablero, para evitar la interrupción del juego que se produciría al dejar de correr aquélla.

15.

Como se desprende fácilmente de lo expuesto, el funcionamiento de este juego es totalmente automático y presenta el máximo interés y amenidad; su construcción es simple y no está expuesta a averías ni desarreglos.

20.

Dentro de las líneas generales expuestas, la invención podrá variar libremente en sus detalles de forma o accesorios, tales como dimensiones, materiales, número de elementos o mecanismos que podrá contener y, en general, en todo cuanto no altere, cambie o modifique su esencialidad.

25.

N O T A



Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

5. 1. Un juego de balompié de sobremesa, de funcionamiento electroautomático, que consiste esencialmente en un tablero en el que van formadas unas concavidades o depresiones en el centro de cada una de las cuales va montado un brazo percutor que, al recibir el contacto de una esfera metálica o metalizada, cierra el circuito de un electroimán montado en la parte inferior del propio tablero, dando lugar al brusco desplazamiento del indicado percutor, que impulsa la bola.

15. 2. Un juego de balompié de sobremesa, de funcionamiento electroautomático, según la reivindicación anterior, que se caracteriza por el hecho de que cada uno de los elementos que dan movimiento a la bola está formado por un electroimán cuyo circuito se cierra precisamente al establecer contacto el percutor, mediante la propia bola, con el cuerpo o masa del tablero en su parte donde aquélla va a colocarse, la imanación de cuyo electroimán da lugar a la atracción de un brazo solidario del percutor, cuyo brazo, al ser atraído, se separa de un contacto sobre el que en posición de reposo descansa por gravedad, originando esta separación la apertura del circuito.

25. 3. Un juego de balompié de sobremesa, de funcio-

namiento electroautomático, según las reivindicaciones 1 y 2, que se caracteriza por el hecho de que los mecanismos que dan lugar al movimiento de la bola quedan montados en el tablero en número y posición correspondientes aproximadamente a los que presentan los equipos los equipos de jugadores de fútbol sobre el terreno.

5.

4. Un juego de balompié de sobremesa, de funcionamiento electroautomático, según las reivindicaciones 1 a 3, que se caracteriza por el hecho de que en el emplazamiento ocupado normalmente por el portero puede montarse un mecanismo según los descritos, o bien disponerse una figura adecuada movible a mano.

10.



5. Un juego de balompié de sobremesa, de funcionamiento electroautomático, según las reivindicaciones 1 a 4, que se caracteriza por el hecho de que, inmediata a cada uno de los dispositivos percutores, pueden disponerse sendas figuras representando los jugadores.

15.

6. Un juego de balompié de sobremesa, de funcionamiento electroautomático.

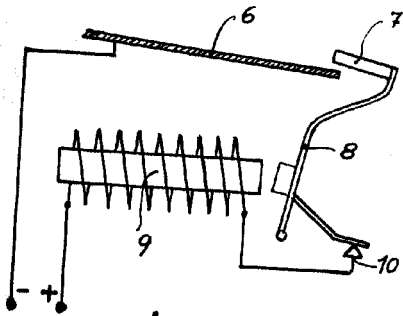
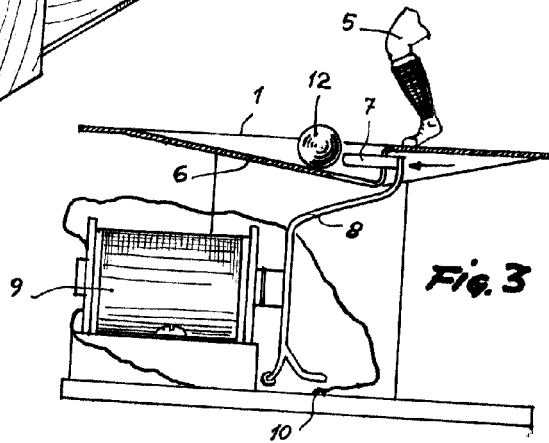
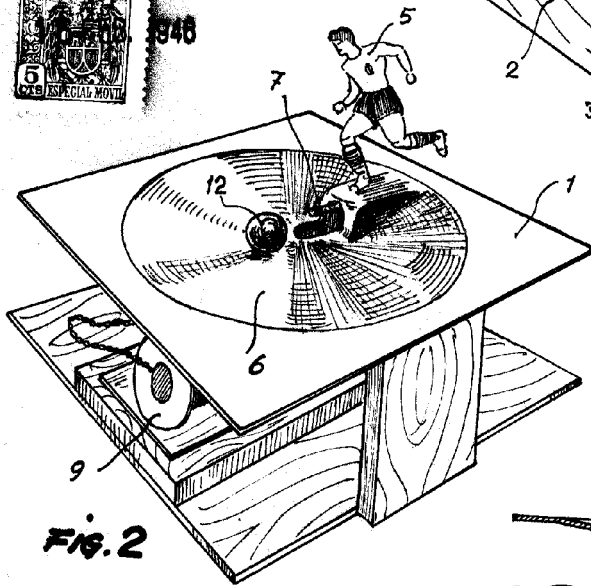
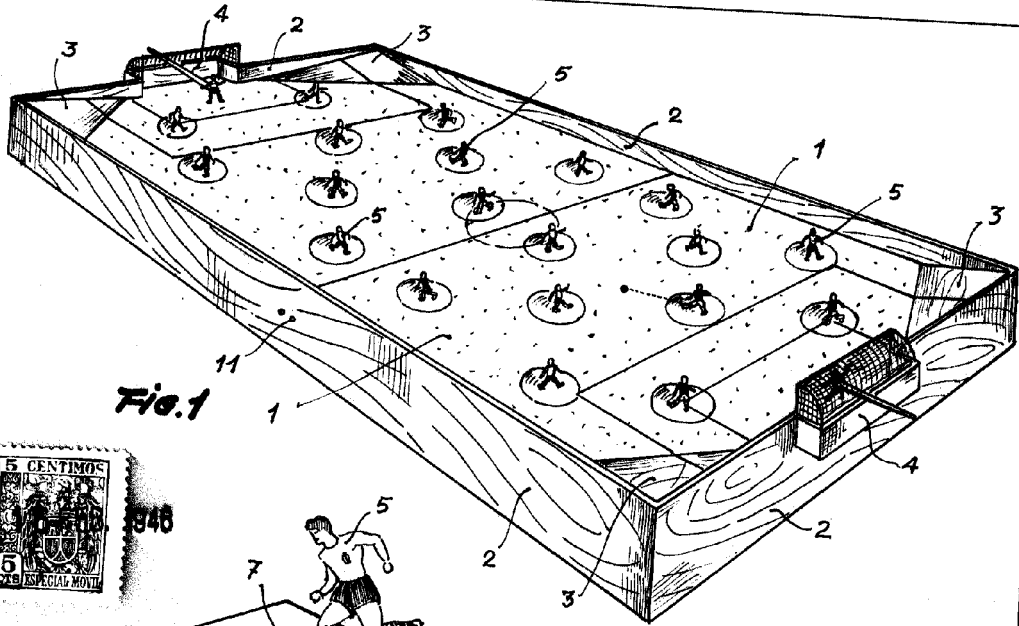
20.

La presente memoria consta de siete hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, a 16 de febrero de 1946.

Ramón WANDRI CORTÉS

p.a.



BARCELONA, 16 FEBRERO 1946
 RAMON XANDRI CORTÉS.
 p.a.

Ramon Xandri Cortés