

18400



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

para "UN JUEGO DE HOCKEY DE SOBREMESA", a favor de Doña Pilar Díaz Plaja, domiciliada en Barcelona, Rambla de Catalunya, 41,

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

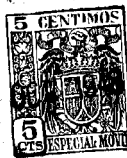
El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de hockey de sobremesa.

5. Se caracteriza este modelo por estar constituido por un tablero rectangular, provisto de bordes en todo su contorno, presentando en sus lados menores sendas aberturas para hacer el efecto de puertas de gol.

10. El fondo o plano del tablero está dibujado con líneas curvas, que comprenden cada una a su portería correspondiente, y tres rectas paralelas transversales, de las cuales la central tiene un disco como punto de partida del juego.

El juego está integrado, además, por palos o "stick", de forma adecuada, o sea con mango recto y pala curva, similares a los del juego real.

15. Existen pelotas apropiadas al tamaño de estos palos, o bien discos, según se desee dar más o menos movilidad al jue



18400

27

go.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la cual se ha representado un caso de ejecución, que se cita solamente a título de ejemplo.

5.

En el dibujo:

la figura 1ª muestra, en perspectiva, el tablero de juego; y

10.

la figura 2ª indica, en detalle, un palo de juego y la pelota correspondiente.

Consiste el modelo en un tablero -1-, provisto de bordes -2-, en los que, los de los lados menores, tienen practicados huecos rectangulares -3- y -4-, adecuadas para portería.

15.

En cada portería existe un área -5-, formada por un trazo curvo, y entre estos trazos hay tres rectas paralelas transversales -6-, de las que, la central, tiene un disco de salida -7-.

20.

Los bastones o "sticks" constan de mando recto -8- y pala curva -9-, adecuada para golpear a una pequeña pelota -10-, o disco de análogas proporciones.

Con esta disposición puede organizarse un juego de hockey según reglamento apropiado, por ejemplo, según el siguiente empleo:

25.

El terreno de juego o tablero tendrá una superficie mínima de 75 x 40 cm., jugándose a dos bandos, empleando pelotas, discos u otro elemento apropiado, según se trata de dar más o menos movilidad al juego.

30.

Cuando sean dos los jugadores, tendrán cada uno un palo (Fig. 2ª) en cada mano, o sean dos palos cada uno. La mano izquierda de cada jugador será el portero, el cual no



podrá despejar ni entrar en juego más que dentro del área de gol -5-.

La mano derecha de cada jugador será el delantero y, por lo tanto, tendrá movilidad por todo el campo.

5. Las bandas laterales y de gol podrán ayudar a las combinaciones del juego, siendo por lo tanto ganador del partido el jugador que más veces pueda introducir la pelota en el gol contrario.

10. Los goles solo son válidos cuando están disparados dentro del área de gol.

15. La salida (bully-off) se realiza al comenzar y después de cada gol, desde el centro del campo, colocando al efecto la pelota en el punto central. El invite al juego (bully-off), se realiza golpeando cada jugador con su "stick" sobre el campo de la derecha de la pelota y poniendo luego el stick contrario encima de la pelota tres veces alternativamente. Inmediatamente debe procurar cada uno golpear la pelota antes que el contrario.

20. Las faltas se refieren al empleo del mango del stick para parar la pelota y a todo ángulo del stick contra el suelo del campo menor de los 30 grados.

25. Los castigos se disponen colocando la pelota en la señal de la línea de gol, estando entonces dispuesto a rematar el stick que ha actuado como portero, pudiendo defender el castigo los dos sticks contrarios.

Respecto a la salida de la pelota fuera del campo, si se verifica por la línea de gol, se comienza el juego en el centro, y si sale por la línea lateral, se coloca en el mismo punto por donde ha salido.

30. Análogamente podrán citarse otros reglamentos.

18400

27



- El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras variaciones, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, ser construido en cualquier forma y tamaño, empleando para su fabricación los materiales más adecuados a cada caso: por entrar
5. todo ello dentro del espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

10. 1ª.- Un juego de hockey de sobremesa, caracterizado por estar constituido por un tablero rectangular, provisto de bandas o bordes a escuadra, de los cuales, los que corresponden a los lados menores, presentan una ventana o abertura correspondiente a la portería, estando el fondo o planta de este tablero dibujado mediante dos arcos cóncavos hacia la portería, y en sentido transversal dotado de tres rectas paralelas, dos de ellas tangentes a dichos arcos y la otra intermedia, llevando ésta un disco o señal para iniciar el juego.
15. 2ª.- Un juego de hockey, según la anterior reivindicación, en el que, como elementos del juego figuran unos palos o stick, constituidos por un mango recto y pala ligeramente en arco, empleando cada jugador un palo en cada mano, siendo el de la mano izquierda el portero y el de la mano derecha el delantero, quedando el número de jugadores limitado
20. a dos.
- 25.



3ª.- Un juego de hockey, según las precedentes reivindicaciones, en el que, como complemento, se emplean unas pelotas o discos diminutas, adecuadas al tamaño de los palos, simulando las que se emplean en la realidad.

5.

4ª.- Un juego de hockey de sobremesa.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de cinco hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos

Madrid, a 27 de octubre de 1948.

PILAR DIAZ PLAJA.

p.a. JAIME SEBASTIÁN

D. D.

18400



Fig.1

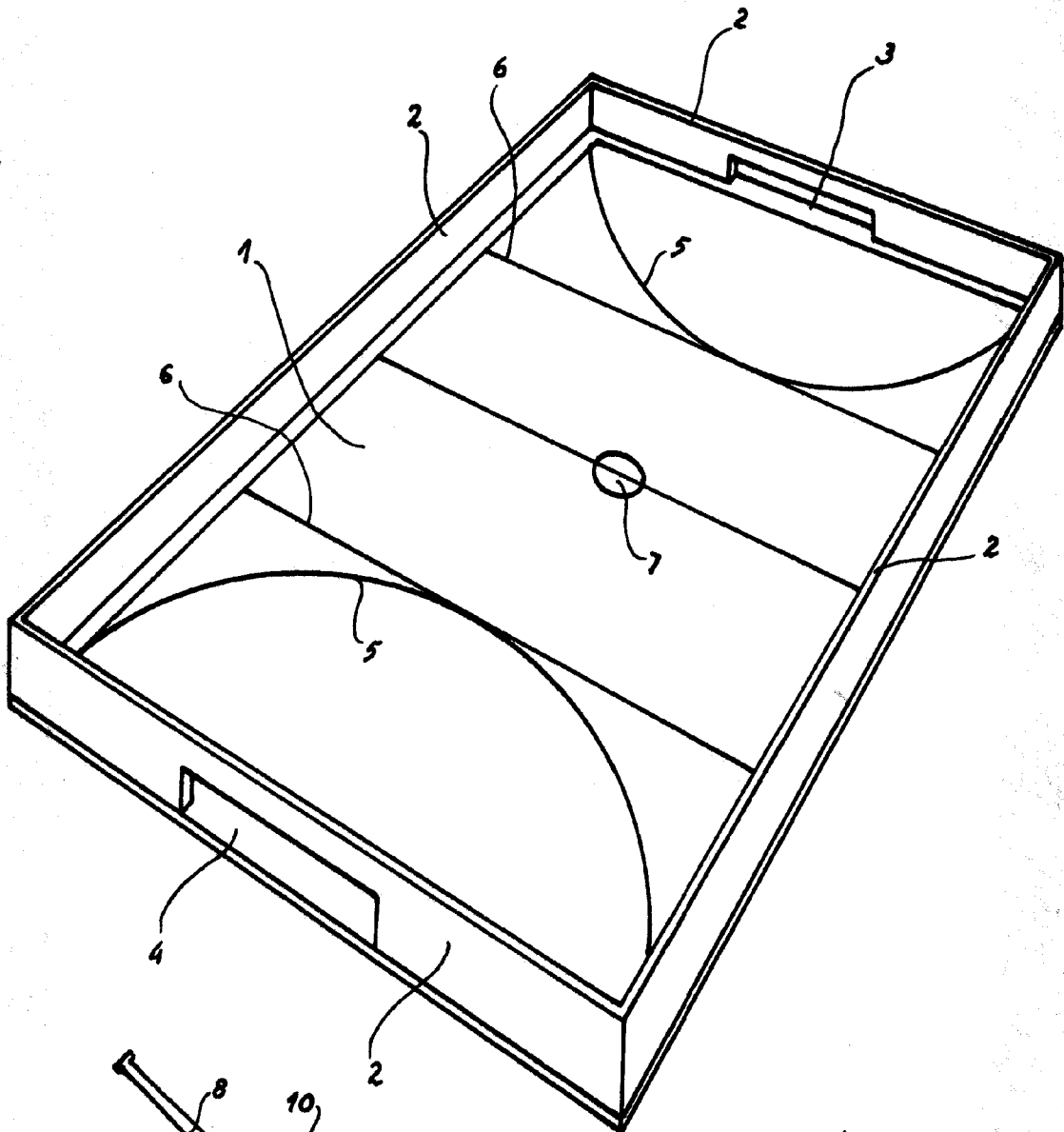
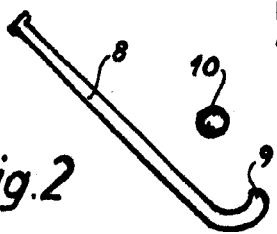


Fig.2



Madrid, 27 Octubre 1948  
Jaime Isarn

P.P. *[Signature]*