

19505

19505



EB. =

MEMORIA

DESCRIPATIVA

para solicitud de un Modelo de Utilidad, por veinte años, en España, para: = JUEGO DE FUTBOL = solicitado a nombre del Srñor, Don Félix Echeverría Salegui; residente en Bilbao - Vizcaya - Dos de Mayo, número 14, piso 2º. =

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de futbol de sobremesa, destinado a ser manejado por dos personas y que simula la jugada, conocida con el nombre de penalty; de cuyo juguete una de las personas maneja un pomo con el cual se mueve el balón y el muñeco-jugador que chuta, mientras la otra persona que juega, mediante otro pomo, acciona el muñeco que simula el portero y para o nó al balón antes de entrar en la simulada porteria, según la rapidez con que juegue.

Para mayor claridad exponaremos las características del juguete del modelo que se reivindica con referencia a las adjuntas figuras, correspondientes a una de sus formas de ejecución preferentes; pero que no tiene carácter alguno limitativo, ya que puede establecerse de cualquier forma y tamaño, con los materiales que se juzguen más apropiados en cada caso y con los detalles de presentación y organización pertinentes a cada tipo de juguete que se realice; ahora bien, como tales variaciones no afectan a la esencialidad reivindicada, los distintos juguetes



fabricados con cualesquiera de tales modificaciones, estarán igualmente comprendidos y protegidos por el presente registro.

La figura 1 representa esquemáticamente el conjunto del dispositivo que constituye el juguete cuando éste está en reposo, es decir, antes de haber comenzado la jugada.

La figura 2 de modo análogo se refiere al final de la jugada en el caso de que el portero ha llegado a tiempo para parar el balón.

La figura 3 corresponde al caso de que el balón llega a la portería.

La figura 4 detalla la pieza con pomo que dá lugar al movimiento del portero.

La figura 5 muestra, independientemente, las dos piezas que reunidas al balón y al portero dán lugar a la interrupción del movimiento de aquel.

La lámina segunda presenta un ejemplo del aspecto general que puede tener el juguete visto por su parte anterior.

Con referencia a dichas figuras y a las letras y números que sobre ellas designan las distintas partes del juguete, su descripción es como sigue:

Como se vé en la lámina segunda, en la parte anterior presenta su mitad inferior (aproximadamente) cubierta y sin dejar fuera más que los pomos -p- y -p₁- de mando, respectivamente del chutador y portero, designados en las figuras respectivamente con los números 1 y 2.

Estos muñecos 1 y 2 van colocados delante de la estructura -E- que cubre los mecanismos del juguete y en la cual, mediante las ventanas practicadas en la misma que se indicarán, van montados aquellos.

El pomo -p- va unido a la pieza -A- que a su vez se une en -a- a la -B-, giratoria alrededor de -e-, con lo cual cuando



el pomo -p- se mueve en la dirección de la flecha -t'-, la pieza
-B-, que descansa sobre el tope -t₃-, gira, haciendo que el balón
-b- recorra un arco -t- sobre la pieza -E- que deja ver en su bor-
de al balón, mientras se oculta la pieza que lo mueve. Esa pieza
5 o estructura -E- lleva la ventana rectangular -a- en que se efec-
tua el movimiento y juego de la unión de las piezas -A- y -B-.

La pieza -B- se prolonga perpendicularmente en su extremo
en un brazo que es el que soporta al balón -b- y termina en el sa-
liente -f₁- cuyo papel se verá enseguida.

10 La pieza -A- tiene a su vez un brazo vertical que termina
en la varilla -k- que entra en el alojamiento -o- de la pieza -f-,
unida a una de las piernas del jugador 1; esa pierna forma con
él un todo giratorio alrededor de -e₂ mientras que la otra pierna
-l- del jugador está pintada en la estructura -E-; de este modo,
15 al desplazar la pieza -A- en la dirección de las flechas -t'-,
con el pomo -p- el jugador -l- bascula alrededor del punto -e₂-
y levanta una de sus piernas haciendo la sensación de que apoya -
do en la otra chuta el balón -b- cuando precisamente comienza a
moverse la pieza -B- merced a la articulación -e₁- que tiene con
20 la -A- y que la obliga a girar alrededor del punto -e-.

Por lo que se refiere al muñeco -2- que simula el porte -
ro y a su movimiento, este se consigue mediante el pomo -p₁- que
se mueve en la ventana -a₂- practicada en la estructura -E-, el
cual unido a la pieza -C- hace mover a ésta y al portero 2 en
25 la dirección que indica la flecha -t₂-. La unión entre la pieza
-C- y dicho portero se realiza en -e₅- y esa unión se mueve en
la ventana -a₁- también practicada en la estructura -E-.

Los brazos del portero van unidos a éste por un eje de
giro -e₃- y se prolongan por detrás de él teniendo otro eje de
30 giro -e₄- en la referida estructura -E-. De este modo cuando el

195 05

4. -



18 MAR.

muñeco 2 sube con la pieza -C- los brazos que tienen el punto fijo
 -e₄- y la unión -e₃- se ven obligados a colocarse por encima de la
 cabeza del portero, con lo cual se simula que éste simultáneamente
 salta y sube sus brazos para parar el balón -b- que viene avanzan -
 5 do según indica la flecha -t-.

Si la rapidez con que ha actuado la persona que maneja el
 pomo -p₁- es suficiente, la parte -f₂- de la pieza -C- se inter -
 pondrá en le camino de la -f₁- de la pieza -B- y el balón -figu -
 ras 2 y 5- será parado antes de llegar a la porteria -p₂-; pero,
 10 sí por el contrario tal actuación no es suficientemente rápida,
 la pieza -f₁- encontrará su paso libre y el balón entrará, aparen -
 temente, en la porteria simulada en el cristal que cubre la parte
 superior del juguete.

En todo caso el recorrido de la pieza -B-, al actuar en
 15 el pomo -p-, viene limitado por el tope el -t₄- en el sentido de
 avance como el -t₃- limita la posición de tal pieza en el reposo.

N O T A
 =====

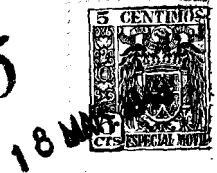
El presente Modelo de Utilidad, consta de las siguientes
 reivindicaciones:

20 1. - Juego de futbol, caracterizado porque está constituf -
 do por una pieza o estructura sobre la que se presentan los muñe -
 cos que simulan el jugador chutador y el portero y por cuyo borde
 superior, en arco de circulo, se mueve el balón, cuya estructura
 soporta en ventanas adecuadas los mecanismos del juguete y va a
 25 su vez alojada en una caja o marco, cubierto por un cristal en
 el que, como en la estructura indicada y fondo del juguete, van
 los dibujos pertinentes para completar el significado del mismo.

2. - Juego de futbol, según lo reivindicado en el punto

19505

5. -



18 MAR

5 anterior, caracterizado porque el juguete presenta al exterior un pomo, unido a una pieza en ángulo recto que queda detrás de la referida estructura, cuya pieza en el extremo del lado horizontal se une a otra pieza, también en ángulo recto, la cual tiene un punto de giro en dicha estructura; siendo la unión entre ambas la adecuada para que al moverse horizontalmente el pomo, la segunda pieza gire, dando lugar a que el balón que soporta en el otro extremo se desplace circularmente, sobre el borde de la estructura, entre los límites que se desee.

10 3. - Juego de futbol, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque el brazo vertical de la pieza unida al pomo entra por su otro extremo en un alojamiento de una pieza unida a una de las piernas del muñeco chutador, el cual va montado giratorio hacia su centro en la repetida estructura y lleva su otra pierna, que permanece fija en el juego, pintada en tal estructura; estando combinados los movimientos de las dos piezas accionados por ese pomo, de modo que son simultáneos el movimiento del muñeco y la iniciación del recorrido del balón.

20 4. - Juego de futbol, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque el muñeco que simula el portero, va unido a una pieza que se mueve verticalmente, mediante un pomo que sale al exterior de la estructura del juguete, por una ventana practicada al efecto, lo mismo que la referida unión lo hace por otra.

25 5. - Juego de futbol, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque los brazos del muñeco-portero van montados giratorios en él y se prolongan por detrás del mismo, para unirse a un eje de giro fijo en la estructura, de modo que al elevar con el pomo el portero los brazos se colocan sobre su cabeza.

30 6. - Juego de futbol, según lo reivindicado en los pun -



5 tos anteriores, caracterizado porque la parte en ángulo recto del brazo giratorio que mueve el balón y la pieza que se mueve con el portero, terminan en topes de forma adecuada para que el de la última pueda parar el movimiento del balón, cuando con la debida antelación se interponga en su recorrido al elevar al portero.

7. - Juego de futbol -

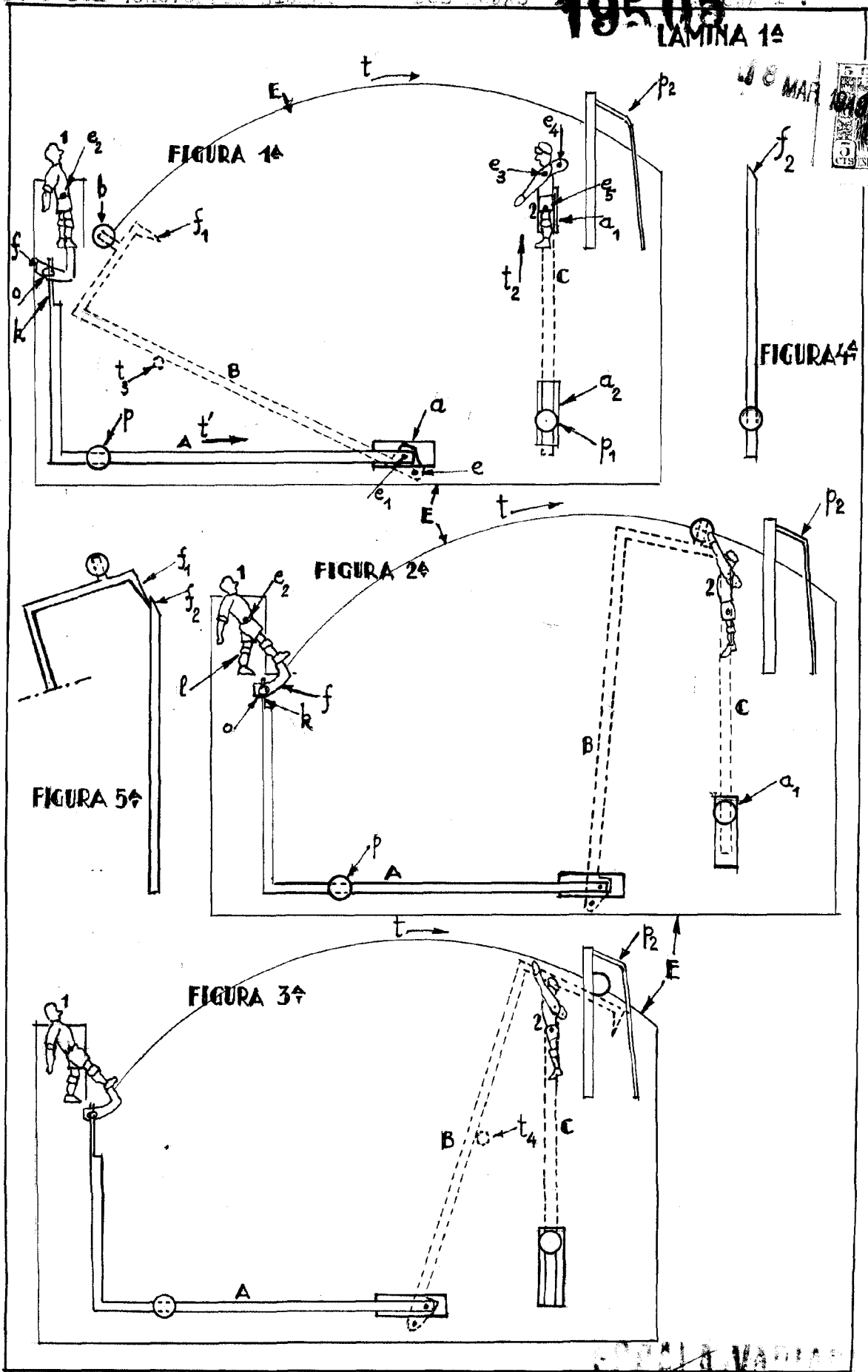
Según se describe y reivindica en esta memoria descriptiva y se ilustra y detalla con los planos reglamentarios que a la misma se acompañan.

10 La cual consta de seis hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 18 de Marzo de 1949.

19.505

19505 LAMINA 14



[Handwritten signature]

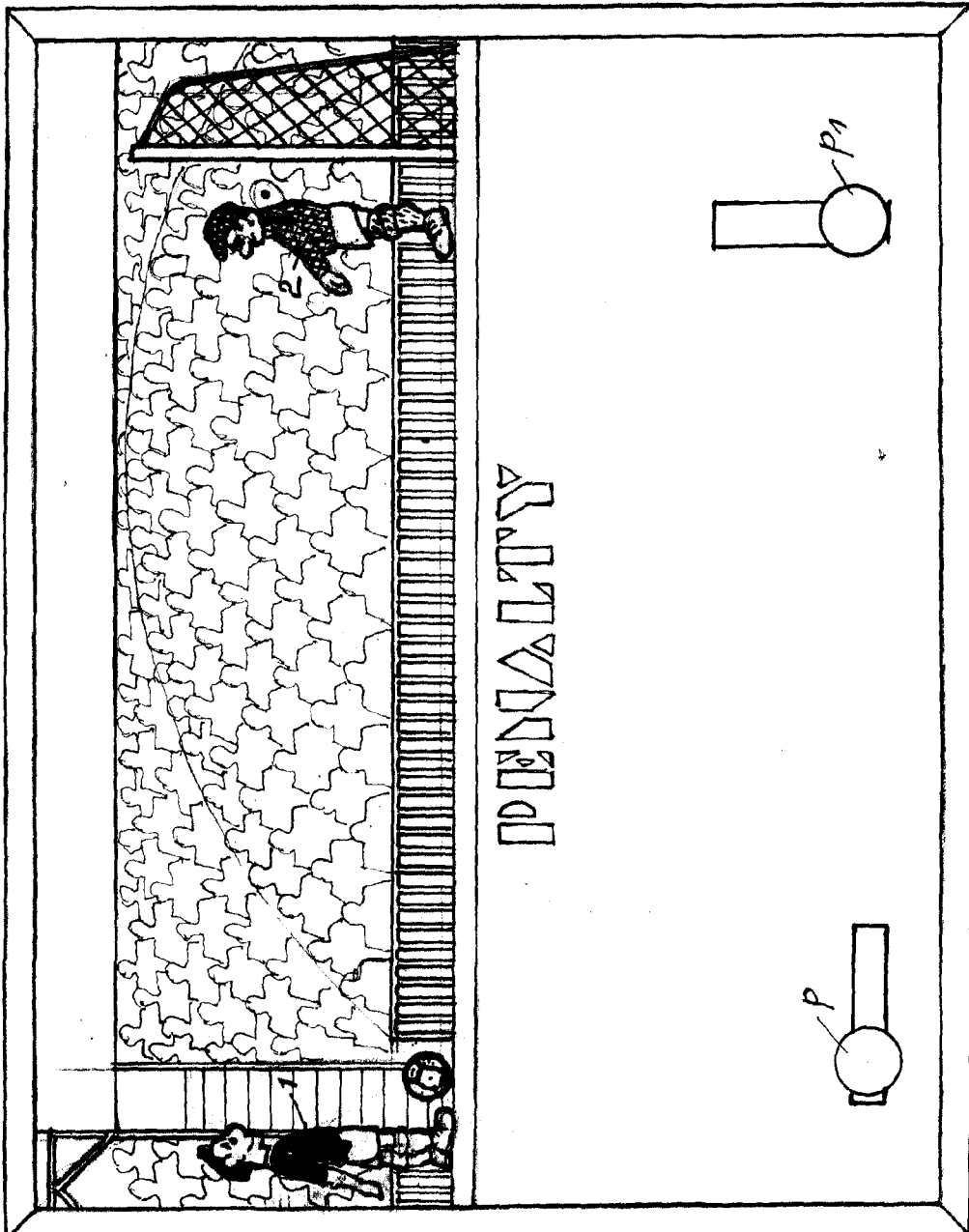
19505

D. Félix Schovarría Salcedo

CCS 10743

CJA 2°

LÁMINA 2A



LOCAL 10743
[Handwritten signature]