

*Proyecto de utilidad  
22647*



22647

22647

MODELO DE UTILIDAD

por "Un juego de futbol de sobrenesa".

a favor de Don Luis LORENTE ZAYAS, domiciliado en Barcelona, calle Muntaner, nº 92.



5

MEMORIA DESCRIPTIVA

El juego de futbol de sobrenesa objeto del presente modelo de utilidad, se caracteriza por sus particularidades constitutivas y por la forma de desplazarse sus elementos móviles.

10

Tal juego, aparece representado en el adjunto dibujo, siendo en el mismo:

Fig. 1, una sección longitudinal.

Fig. 2, una vista en planta presentado parcial-



1950

- 2 -

226 47

mente coratdo el tablero representativo del campo de juego, para hacer visibles los mecanismos de transmisión de movimiento, que cubre.

5 Fig. 3, a modo de ejemplo, tres vistas en planta de posibles guías que fijan la trayectoria posible de los jugadores al moverse.

Fig. 4, un detalle en alzado mostrando los elementos que gobiernan el desplazamiento de los jugadores.

10 Fig. 5, un gráfico indicativo de la forma de desplazamiento.

Fig. 6, un gráfico del mecanismo de corner.

y Fig. 7, una vista general en perspectiva.

15 Constituyen el juego de fútbol de referencia, un marco rectangular -1- de paredes verticales que sostienen cerca de su borde superior, dejando en todo el contorno una aleta saliente, a un tablero -2- representativo del campo de juego, en cual tablero hay practicadas tantas entallas lon-

20 de menor longitud, opuestos, del marco -1-, van fijadas las correspondientes "puertas" -4- y frente a cada una de ellas puede desplazarse en todas direcciones, el respectivo "portero" fijado en el extremo de una varilla -5- que pudiendo desplazarse longitudinalmente y angularmente, es gobernada

25 por el botón -6-.

Cada entalla longitudinal -3- es guía del desplazamiento de un jugador, el cual va montado o fijado sobre una peana -7- que quedando situada encima del tablero -2-, forma cuerpo con una pieza de enlace -8- que juego por debajo de la correspondiente entalla, estando esta pieza su-

30



1950

- 3 -

226 47

jeta a la acción de un cable -9-, adecuadamente tenso y sostenido por dos ejes situados en los extremos transversales opuestos del marco -1- por debajo del tablero, uno de cuyos ejes -10- es solo guía de los diversos cables que sostiene y el otro -11- lleva para cada cable, el correspondiente tambor -12-; para cada bando de jugadores, existirá un eje transversal -10- en el extremo del campo del bando opuesto y dos o más ejes -11-11'- en el extremo del campo propio, yendo gobernados por cada eje -11-11'-, mediante los correspondientes botones de mando -13-13'-, un grupo de jugadores.

Para el disparo del corner se ha previsto en cada ángulo del tablero -2-, un disparo gobernado por el respectivo botón -14- que tiene acción sobre el ángulo opuesto mediante un cable -15- (Fig. 6) ligado a la palanca golpeadora -16-, cuya estabilidad y retorno a su posición de equilibrio una vez maniobrada el botón -14-, se logra por la acción de muelles -17-.

Por encima del tablero -2- en el que hay marcadas las áreas o líneas del campo, corre la pelota impulsada por los golpes que le dan las peanas de los jugadores al desplazarse maniobrados por los botones -13-13'- y -6- de cada bando.

En el juego según se ha descrito, podrán ser cualesquiera los medios utilizados para el acoplamiento entre sí y sujeción de sus diversas piezas, el material de éstas y los elementos anexos de que vaya provisto.



226 47

N O T A

=====

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1º.- Un juego de futbol de sobremesa, caracterizado por constituirle un marco rectangular (1) de paredes verticales que sostienen cerca de su borde superior dejando en todo el contorno una aleta saliente, a un tablero (2) representativo del campo de juego en cual tablero hay practicadas tantas entallas longitudinales rectas, onduladas o en zig-zag (3) como jugadores intervienen en el juego excepto los "porteros", siendo cada entalla, guía del desplazamiento de un jugador el cual va montado sobre una peana (7) que quedando situada encima del tablero (2), forma cuerpo con una pieza de enlace (8) que juega por debajo de la correspondiente entalla sujeta a la acción de un cable (9) adecuadamente tenso y sostenido por dos ejes situados en los extremos transversales opuestos del marco (1) por debajo del tablero, uno de cuales ejes (10) es solo guía de los diversos cables que sostiene y el otro (11) lleva para cada cable el correspondiente tambor (12) que con su giro le arrastra, todo ello dándose la circunstancia de que para cada bando de jugadores existe un eje-guía (10) en el extremo del campo del bando opuesto y dos o más ejes (11) en el extremo-base del campo propio, yendo gobernando por cada uno de estos últimos mediante los correspondientes botones de mando (13), un grupo de jugadores.

2º.- Un juego de futbol de sobremesa, según 1) caracterizado por el hecho de que frente a cada una de las dos



226 47

"puertas" puede desplazarse en todas direcciones el "portero" que vá fijado en el extremo de una varilla (5) gobernable con el botón de maniobra (6) que lleva en su otro extremo.

3ª.- Un juego de fútbol de sobremesa, según 1) y 2), caracterizado por el hecho de que en cada ángulo del tablero (2) y para la ejecución del "corner" se ha previsto un disparo gobernado por el respectivo botón (14) que tiene acción sobre el ángulo opuesto del mismo lado, mediante un cable (15) ligado a un palanca golpeadora (16) cuya estabilidad y retorno a su posición de equilibrio una vez maniobrada, se logra por la acción de respectivos muelles (17).

4ª.- Un juego de fútbol de sobremesa, según 1) a 3) en el cual, por encima del tablero (2) en el que hay marcadas las áreas o líneas del campo, puede correr la pelota impulsada por los golpes que le dan las peanas de los jugadores al desplazarse.

5ª.- UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.

Y todo cuanto afecte a la esencialidad de lo mostrado en el adjunto dibujo y descrito en la presente memoria que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara

Barcelona, 22 febrero 1950.

LUIS LLORENTE ZAYAS

P/a

22647

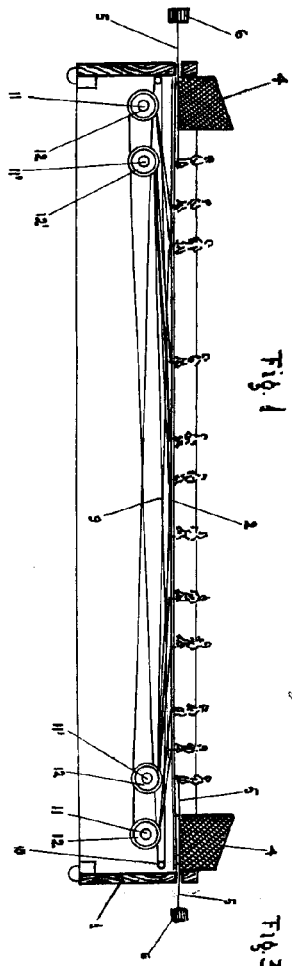


Fig. 1

Fig. 3

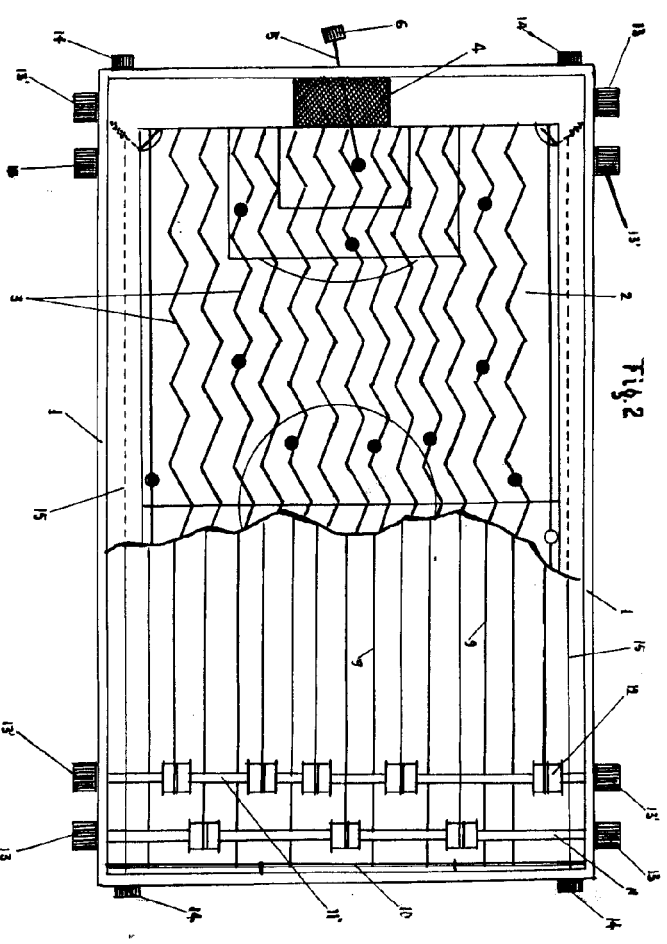


Fig. 2

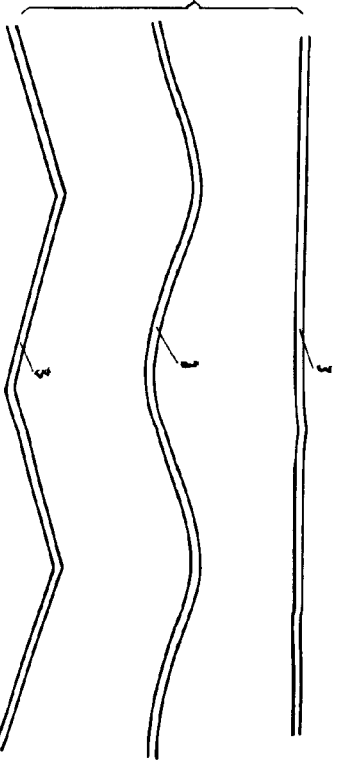


Fig. 4

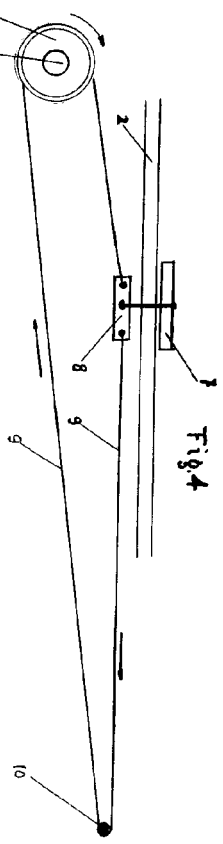


Fig. 5

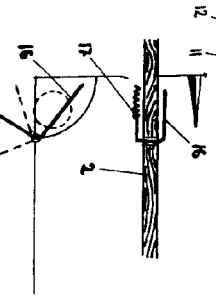


Fig. 6

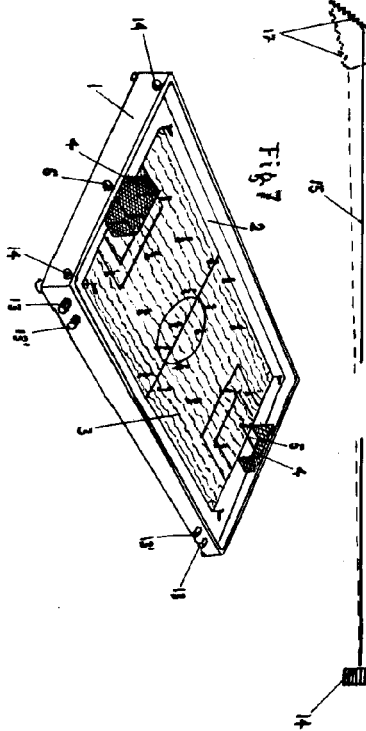


Fig. 7

ESCALA VARIABLE

Barcelona, 25 Octubre 1949.  
R.A. *Luis Lorenzo Zayas*