

23505

*Memoria Descriptiva*

*del*

*Modelo de Utilidad*

que por 20 años, para España y sus Posesiones, se solicita a favor de DON FRANCISCO DOMENE MARTIN, de nacionalidad española, domiciliado en SEVILLA-ESPAÑA, calle Rastro nº 22, por: UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.-

-o-o-o-o-o-

Este modelo de utilidad tiene por objeto registrar y proteger en territorio español un juego de futbol de sobremesa, consistente en un rectángulo de papel ó cartulina pegado ó adosado sobre un cartón fuerte de iguales dimensiones, ó chapón fino de madera, con un marco formado de molduras con dimensiones aproximadas de 0,45 mtrs. por 0,35 mts. medidas que serán reducidas ó aumentadas proporcionalmente según el tamaño de campo de juego que queramos construir.

De todos es bien conocida, la gran variedad de juegos de ésta clase existentes hoy día en el mercado, los cuales a más de su elevado coste presentan la imposibilidad de evitar que sus respectivos mecanismos más complicados unos, y menos otros, se mantengan en perfectas condiciones, ya que dado el uso a que se destinan y personas que lo ma-

5



10

15

nejan, no es posible su duración.

20

A evitar lo que antecede tiende el presente registro de huefo de futbol según se demostrará a continuación ya que dado la materia prima principal del referido, su precio es reducido, y su manejo sumamente fácil. Para facilitar la comprensión de la memoria que nos ocupa, se acompaña una hoja de plano, que a título de ejemplo presenta su realización, y en la que podemos observar las siguientes figuras:

25

La figura 1) muestra una vista en planta del campo ó juego de futbol.

La figura 2) podemos observar un detalle en perspectiva de las porterías, y del sistema de movimiento del portero y en la

30

Figura 3) el disco-balón y la tira sobre la que se acciona y lo pone en movimiento.

35

De acuerdo con estas figuras y llamadas hechas en las mismas, describimos el juego de futbol que nos ocupa, que se caracteriza por estar formada sobre un rectángulo de papel ó cartulina (1-figs.1-2), pegado ó adosado sobre un cartón fuerte de iguales dimensiones, ó chapón fino de madera, con marco (2-figs.1-2) de moldura, según se cita anteriormente, quedando éste a su vez subdividido en otros veinte rectángulos (3-figs.1-2) iguales, y dos de ellos, que corresponden a las porterías y zonas de porteros, van divididos en otros dos, que corresponden respectivamente á la zona

40

de porteros (4-figs.1-2) y a la del delantero centro; el conjunto de estos rectángulos vá impreso, litografiado ó pintado, llevando cada uno de ellos y en color llamativo, una camiseta (5-figs.1-2) jersey ó figura, que representa a cada uno de los jugadores, siendo por tanto diez rectángulos de un color y los otros diez de otro, que representan ó simulan los dos bandos contendientes.

45



23505

50

Las porterías (6-figs.1-2) recortadas de tela metálica ó materia similar, que figuran éstas en la realidad, llevando ahuecado el piso que comprende dicha porteria, para que la pelota (7-fig.3) a cada gol, quede dentro de la misma.

55

La pelota ó balón (7-fig.3) es un pequeño disco de bakelita ó material similar y para su movimiento se acciona sobre su borde por una pequeña tira (8-fig.3) del mismo material, que podrá adoptar la forma que se crea conveniente para facilitar la presión que ha de hacerse sobre el citado borde del disco y por consiguiente su mejor desplazamiento, que bien podrá hacerlo saltando ó deslizando, según la presión ejercida sobre el mismo.

60

En el centro del campo, hay un pequeño círculo (9-fig.1), donde al igual que sucede en los auténticos campos de futbol, se colocará el disco-balón (7-figs.3), para empezar el partido ó después de cada gol.

65

Los porteros (10-fig.2) son dos figuras recortadas de hojalata ó material similar, pintados a color que van en posición vertical, teniendo una tira (11-figs.1-2) a continuación del mismo material, cuyo extremo sobresale del marco del campo de juego y donde se acciona para que girando sobre el centro (12-figs.1-2) de dicha tira que vá sujeta por un pasador al marco, permite a la figura un movimiento en arco que en sus distintas posiciones cubre todo el marco de la porteria.

70



75

El tablero principal ó campo de juego puede ser construido indistintamente en bakelita, material plástico cartón, madera u otros.

El juego se práctica, pasando el disco de uno a otro cuadro sobre los cuales ha de figurar un mismo color, los cuales figuran jugadores del mismo bando ó equipo, cu-

23505

80 vos delanteros pueden tirar a puerta, haciendo la parada el portero ó introduciéndose en la portería, en cuyo caso se ha conseguido un gol, que el equipo se anota en un marcador adosado al juego. Cuando en el transcurso del juego la pelota cae en el rectángulo de un jugador contrario, ó sea un cuadro de distinto color, éste toma la iniciativa hasta tanto consiga gol ó caiga en un rectángulo enemigo, el cual sigue su jugada en la misma forma.

85

90 Describa suficientemente la naturaleza y objeto de éste registro, se declara que los puntos de invención propia y nueva del solicitante, sobre los que ha de recaer el mismo están comprendidos en las siguientes

) REIVINDICACIONES (

95 1) Un juego de futbol de sobremesa, caracterizado por estar constituido por un rectángulo de papel ó cartulina, pegado ó adosado sobre un cartón fuerte de iguales dimensiones, ó chapón fino de madera, bakelita, material plástico u otro apropiado al uso, con un marco formado de moldura del mismo material, estando dicho rectángulo dividido en veinte rectángulos iguales y dos de ellos, que corresponden a las porterías y zonas de porteros, van subdivididos a su vez en otros dos que corresponden respectivamente a la del delantero centro y portero. En cada rectángulo vá impreso, litografiado 100 ó pintado en color llamativo, una camiseta, jersey ó figura que representa a cada uno de los jugadores, siendo por tanto diez rectángulos de un color y los otros diez de otro.

105 2) Un juego de futbol de sobremesa, según reivindicación 1- caracterizado por el hecho de que las porterías están formadas de tela metálica ó material apropiado, que figura las mismas en la realidad, llevando ahuecado el piso que comprende dicha portería, para que la pelota a cada gol se quede



110

en dicho hueco, y pueda ser facilitada su recogida, acto seguido de conseguido el gol.

115

3) Un juego de futbol de sobremesa, según reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de estar constituidos los porteros en figura recortada de hojalata similar, pintados a color que van en posición vertical, teniendo una tira a continuación, cuyo extremo sobresale del marco del campo de juego y donde se acciona para que girando sobre el centro de dicha tira que va sujeta por un pasador al marco, permite a la figura un movimiento en semicircular, que en sus distintas posiciones cubre todo el marco de la portería.

120

4) Un juego de futbol de sobremesa, según reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por estar constituido el balón por un pequeño disco de bakelita ó material similar y para su movimiento, se acciona sobre su borde por una pequeña tira del mismo material, que podrá adoptar la forma que se crea conveniente para facilitar la presión que ha de hacerse sobre el citado borde del disco y por consiguiente su mejor desplazamiento que bien podrá hacerlo saltando ó deslizando, según la presión ejercida sobre el mismo.

125

130

5) Un juego de futbol, según reivindicaciones anteriores, caracterizado por consistir esencialmente en: UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.-

Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas numeradas y mecanografiadas en una sola cara a las que se acompaña un plano para su mejor comprensión.



MADRID, junio de 1950.-

Rodolfo de la Torre  
P. P.

*Rodolfo*

235 05

D. Francisco Domené Martín

patente

Hoja única.

Fig. 1

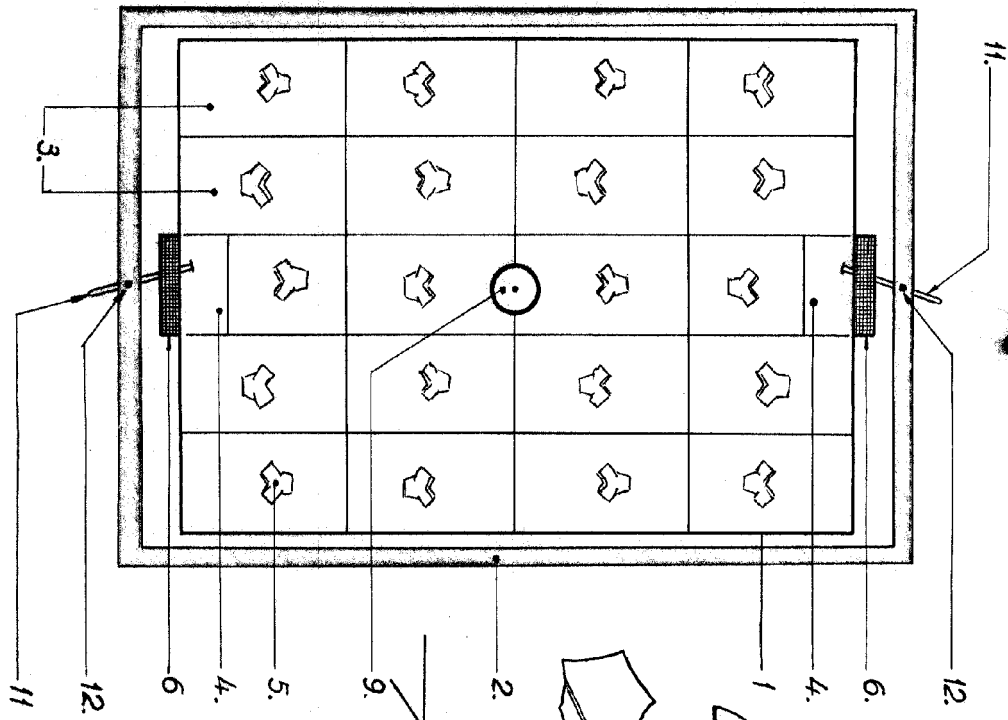
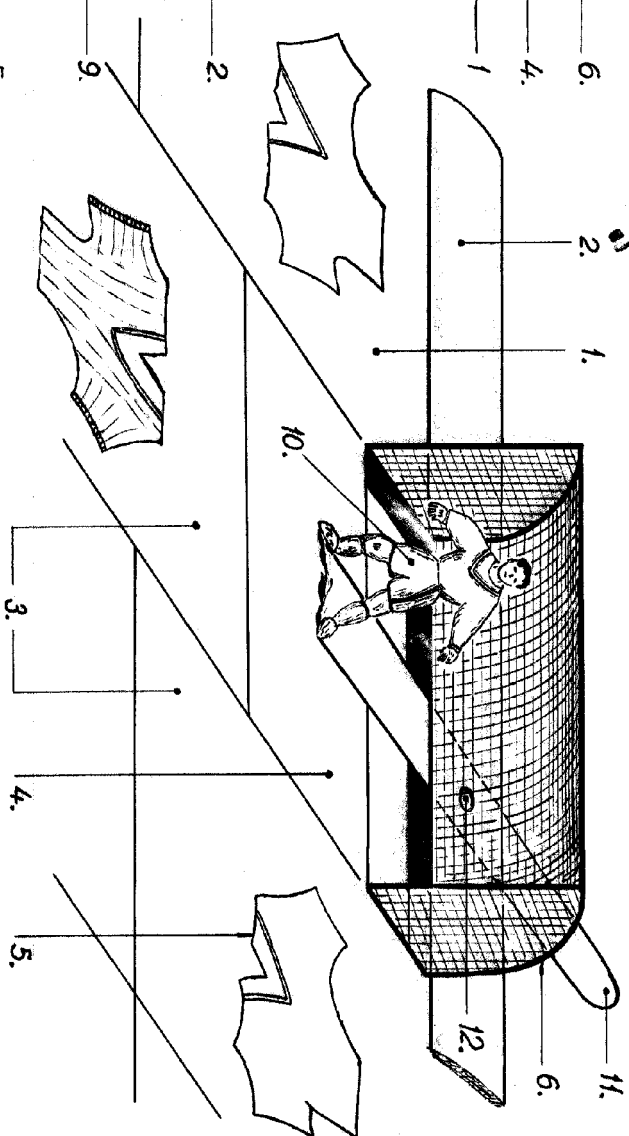
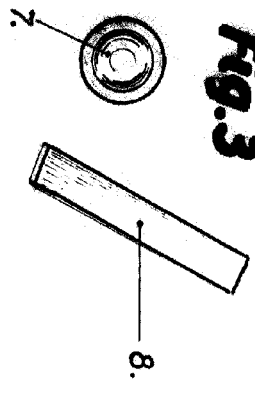


Fig. 2



Modelo de la T. P. P.

Fig. 3



Escala variable