

238 88



MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UN
MODELO DE UTILIDAD
por veinte años.

- 5.- Cuyo registro se solicita a favor de D. NAZARIO HERRERO RODRIGUEZ, de nacionalidad española, residente en Cartagena, quien manifiesta que lo que es objeto de este modelo, es nuevo y propio del solicitante y se refiere a:

UN JUEGO DE FUTBOL MECANIZADO

- 10.- El modelo de utilidad que se solicita, tiene como finalidad poder ofrecer a los niños aficionados al juego de futbol un juguete en el que con toda propiedad y semejanza, pueda jugarse un partido de futbol, en el cual la actuación mecánica de determinados resortes que dan impulso a las piernas de los jugadores que aparecen sobre el tablero del juego, al balón y a otra porción de elementos complementarios de dicha distracción, determinan en definitiva que colocado el juego sobre una mesa, puedan jugarse partido de futbol con una semejanza real y efectiva, a los que tienen lugar en los campos de dicho juego.
- 15.-
- 20.- No es necesario decir la gran utilidad que representa este invento, en orden al recreo y diversión, no solamente de los niños, sino incluso de las personas mayores.

DESCRIPCION

- 25.- Consiste este juego, en un gran tablero de madera, de forma rectangular, todo él rodeado de un vallado natural de madera con rejilla de alambre delimitando el campo (Fig. 1)
- Sobre éste tablero, y en los extremos opuestos aparecen dos porterías formadas con postes verticales de hierro y una red de malla de algodón a semejanza de las que existen en las porterías de los campos de futbol.
- 30.-



- Delante de cada una de las dos porterías existen unas figuras o muñecos a modo de porteros decorados a semejanza de los mismos cogidos o conectados por los piés a una corredera (X Y)
- 35.- (Plano nº 3), la cual y por el mecanismo a que más adelante se hace referencia, imprimen al portero movimientos de derecha o izquierda a ambos lados de la portería y fuera del vallado del campo.
- En cada uno de los ángulos del campo o tablero, vá instalada
- 40.- una luz eléctrica, como igualmente cuatro banderines, de los cornet.
- En el espacio que existe entre cada portería y en el ángulo del campo, ván instalados, los dos marcadores en forma de estrellas de trece puntas, con doce números del 1 al 12, y un 0, para
- 45.- marcar los goles, figurando igualmente donde indica la letra (X) los nombres de los doce jugadores.
- Existe finalmente veinte círculos, tal como aparece en el plano nº1, que se acompañan, destinados a figurar cada uno de ellos el sitio de un jugador en cuyos círculos se deposita la pelota con dos o tres movimientos, que se indican con las flechas que en cada círculo aparecen.
- 50.- Finalmente el campo o tablero descrito, que como es natural vá decorado en tono verde, está integrado por dos superficies rectangulares y en la intersección de dichas dos superficies que semejan al terreno de cada uno de los campos, vá otro disco
- 55.- algo mayor que los anteriormente descritos, destinados a depositar en ellos el balón al dar comienzo el partido.
- Descrito de esta manera, la parte exterior y decorativa del juego, debajo de éste tablero, existe, separado convenientemente
- 60.- del superior, otro tablero de iguales dimensiones, que forman con el primero una superficie o cajón interior, dentro del cual vá todo el mecanismo que pasamos a describir (Fig.2)
- 1.- Placas metálicas que representan dos jugadores, una en forma de horquilla, que al accionar por medio de la palanca, que luego se indicará, envía el balón en una de las direcciones que desea
- 65.- el jugador.
- 2.- Placa en forma de interrogación que envía el balón en dis-



- tinto sentido que el anterior. 3.- Placa en forma de paletilla para accionar el balón en sentido distinto a los anteriores.-
- 70.- 5.- Columna de madera con corona metálica.- 6.- Platillo que sostiene las placas en posición normal. 7.- Columna metálica que sostiene la caja alojadora del muelle de las placas metálicas. 8.- Piezas de conesión entre la placa metálica y la escuadra. 9.- Escuadra con muelle amortiguador transmisora de movimientos.-
- 75.- 10.- Placa de apouo metálica de la escuadra con su correspondiente pasador. 11.- Varilla eje. 12.- Placa defensa de la pared del vallado con taladros metálicos por donde salen todas las varillas ejes al exterior, del doble fondo al extremo de la mesa. 13 y 14.- Placas de apouo de la pieza de conexión entre la varilla eje y la palanca metálica.-
- 80.- 15.- Muelle de impulsión. 16.- Pasador de unión entre las distintas piezas metálicas.- 17. Puño de la palanca de madera. 18.- Cáncamos guial del eje indicación flechas de los movimientos.

85.- En la parte superior(plano nº 1) y en los cuatro ángulos del rectángulo del juego, existen unas ramuras y sobre ellas unas plaquitas destinadas a indicar el jugador(extremo derecha, izquierda etc.) que ha de moverse con las palancas que aparecen junto a dicha plaquita. Si tiene tres movimientos el balón, se indica con tres rayas y si tiene dos, con dos rayas solamente.

90.- En el centro y entre los dos campos, existe como antes se indica, un espacio circular destinado a contener el balón al comenzar el juego, y a derecha e izquierda, junto al bastidor, dos palancas (a) con cada una de las cuales y en el sentido que marcan las flechas se hace el saque desde cadauno de los campos para comenzar el juego.

95.-

Resta decir, que puede verse en el plano nº 2, que en el interior de la caja ván instaladas tantas articulaciones, como palancas correspondientes, como son necesarias para que el balón pueda lanzarse desde las palancas colocadas en los ángulos del juego.

100.-

F U N C I O N A M I E N T O

Colocado el balón en el círculo central de la Fig.1, se le imprime movimiento, accionando una de las palancas(a) que puede verse

en los campos



en los costados del tablero.

- 105.- El balón así despedido en las direcciones que marcan las flechas según se accione la palanca del mismo lado, pasa a los círculos restantes del tablero, en cuyo mento y por la palanca conectada con dicho círculo que aparece en los extremos o ángulo de dicho tablero, se le imprime movimiento pasando en la dirección que se indica a otro círculo, donde se realiza los mismo y así sucesivamente hasta conseguir que el balón vaya a la red, en cuyo momento los porteros que aparecen en el juego y cuyo pié está conectado con otra palanca (Fig. 3) hace un movimiento para echar el balón fuera.

115.-

R E I V I N D I C A C I O N E S

- 120.- 1ª.- Se reivindica un juego de futbol mecanizado, caracterizado por una superficie rectangular en forma de bandeja, rodeada de un vallado natural de madera, con rejilla de alambre delimitando el campo, cuya superficie rectangular aparece subdividida en otras dos superficies iguales y homogéneas que simulan los dos campos del juego.
- 125.- 2ª.- Se reivindica un juego de futbol mecanizado, caracterizado porque en los cuatro ángulos de la superficie descrita, aparecen las palancas con las que se dá movimiento o impulso al balon depositado sobre la mesa de juego, cuyas palancas llevan la indicacion del numero de movimientos que pueden imprimir.
- 130.- 3ª.- Se reivindica un juego de futbol mecanizado, caracterizado porque en los centros y a caballo de los dos campos, a que se alude en la reivindicacion precedente, existe una superficie circular destinada a que sobre ella se deposite el balón al comenzar el juego y a cuyo balon se imprime movimiento desde las palancas que aparecen los costados del tablero, segun el campo a quien le corresponda el saque.
- 135.- 4ª.- Se reivindica un juego de futbol mecanizado, caracterizado porque en cada uno de los dos campos a que se aluden en las reivindicaciones precedentes, aparece diez círculos



- destinados a imprimir desde ellos los movimientos que se impulsan desde las palancas, cuando el balón ha caído en ellos, indicándose el número de movimientos que tiene desde cada círculo, con las flechas indicativas de dirección.
- 140.- 5ª.- Se reivindica un juego de futbol mecanizado, caracterizado porque en los extremos laterales de la superficie del juego, y en el centro, existen a modo de porterías, con su red de malla y delante de las mismas dos figuras representando los dos porteros del juego, cuyos piés de dichos porteros están conectado con un mecanismo que aparece en la parte inferior del tablero, que permite dar con el pié al balón cuando se acerca a dicha portería.
- 145.- 6ª.- Se reivindica un juego de futbol mecanizado, caracterizado porque debajo de la superficie rectangular descrita, existe otra también de madera, de las mismas dimensiones, que forma cajón con la anterior y en la cual van alojadas todo el mecanismo destinado al accionamiento de todos los movimientos anteriormente descritos, sobre la base de que para cada uno de los jugadores, existe una articulacion con palanca independiente.
- 150.- 7ª.- Se reivindica un juego de futbol mecanizado, caracterizado porque cada una de las articulaciones anteriormente expresadas, que se mueven con las palancas que salen a la superficie, están integradas por ejes y varillas conectadas entre sí para que al imprimir movimiento a la palanca, el extremo opuesto lo imprima a su vez al balón depositado en la superficie.
- 155.- 8ª.- Se reivindica UN JUEGO DE FUTBOL MECANIZADO.
- 160.- La presente memoria descriptiva, consta de cinco hojas, escritas a máquina y por una sola cara.
- 165.-

Madrid, 20 junio 1950
 El Agente Oficial,



Handwritten signature or initials

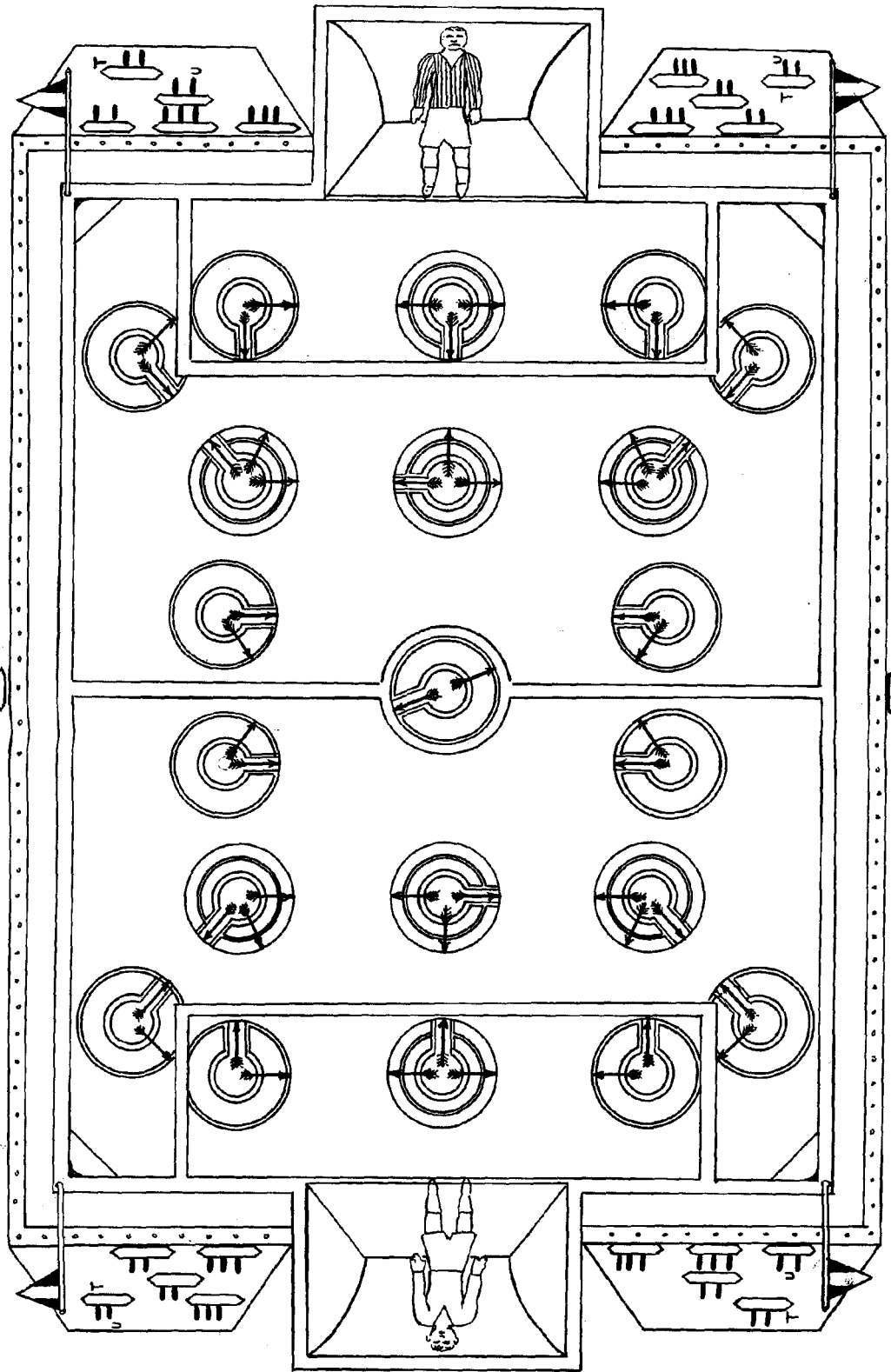


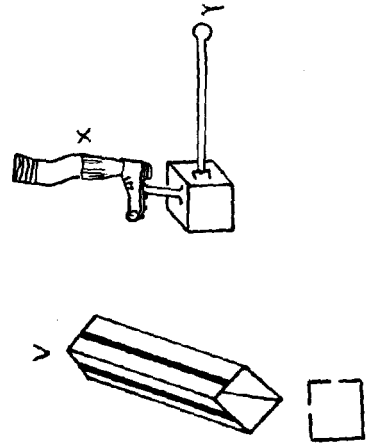
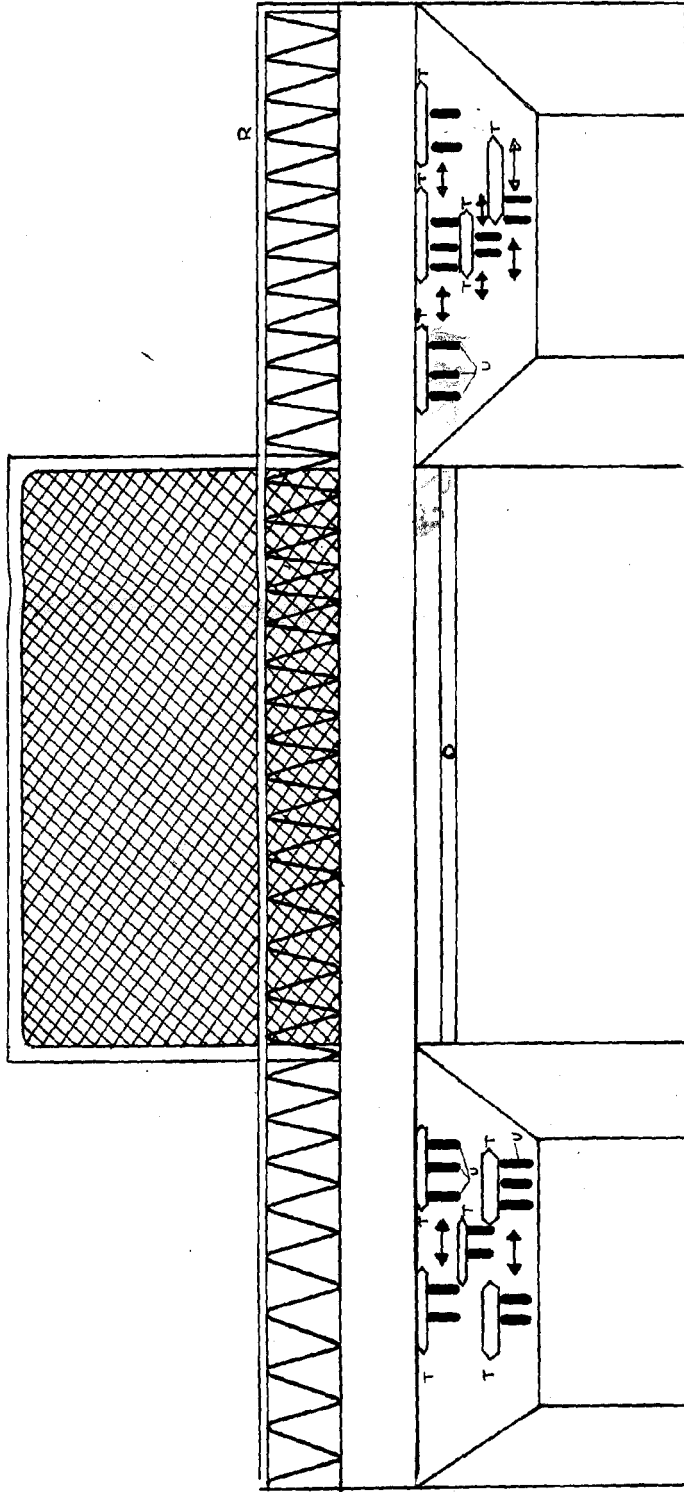
Fig. 1.

30088





Fig. 3



23888



M. Bourcand