

24103



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a una solicitud de MODELO DE UTILIDAD, por veinte años para España y Posesiones, por: "TABLERO CON JUEGO DE BALOMPIE DE MESA", a favor de D. Julio García Mancebo de nacionalidad Española y residente en MADRID, Diego de León 7.-

10 El presente invento tiene por objeto un nuevo tablero con juego de balompié de mesa del tipo de aquellos en que los futbolistas están representados por muñecos fijos en supuesto que mediante una de sus piernas accionable por la persona que juega con su bando impulsan una pelota apropiada con la finalidad de meter gil en la portería contraria. Pero es un nuevo sistema
15 que difiere radicalmente de todos los juegos similares conocidos, tanto por la disposición del campo, situación y misión de cada muñeco-futbolista como por el mando de accionamiento y su mecanismo transmisor del movimiento.

20 A título ilustrativo se acompaña un plano, en el que tenemos:

La fig. 1 es una vista de conjunto en perspec-

24103



tiva y alzado del tablero o juego completo.

25 La fig. 2, ofrece, en planta, la disposición de la tabla superior o campo de juego.

La fig. 3, es un corte longitudinal de la tabla anterior por uno de los listones.

La fig. 4, es un detalle parcial de una de las porterías y el mando de su muñeco.

30. La fig. 5, muestra una esquema del radio de acción del portero.

La fig. 6, representa un detalle uno de los futbolistas y su pieza o pierna movable.

35 La fig. 7, es un esquema del dispositivo de transmisión del movimiento de uno de los futbolistas desde su tecla de mando.

40 Como puede apreciarse, este juego está constituido por un bastidor que en su parte superior tiene una tabla o chapa debajo de la que va todo el mecanismo. El campo está dividido en veinte porciones o parcelas correspondientes a los veinte jugadores sin contar los porteros, no todas exactamente iguales pero si simétricas las de determinado futbolista de un bando con respecto a la del mismo puesto del contrario. De esta manera queda delimitado el radio de acción y caída de la pelota para cada muñeco.

45 La división está hecha con unos listones dispuestos verticalmente de canto 1 (fig. 2 y 3) y todo el campo va recubierto de una lámina o tela de gutapercha sujeta por el centro de cada división o parcela por medio de un clavo con un remache 2, de manera que el campo presenta tantas depresiones como compartimentos hay. De este modo, la pelota, va siempre al centro de la depresión 4, o sea a los pies de uno de los futbolistas.

55 El portero se mueve en sentido semicircular (fig 5) y puede avanzar un pequeño espacio en el campo y así



60

resulta que su radio de acción está comprendido las posiciones que señalan las líneas de puntos. Esto se consigue con la acción de un pulsador 5 (fig. 4) que, a la vez, puede moverse de izquierda a derecha o vice-versa o introducirse más o menos hacia el campo dentro del límite que permite un tope que lleva dicho pulsador.

65

La portería tiene una línea divisoria marcada por el listón 6 (fig. 2) para que la pelota vaya siempre a uno de los lados, de modo que nunca puede quedar en la portería sino que siempre tiene que ir a los pies de algún jugador.

70

Detrás del portero hay un orificio 7 (fig. 2) por el que cae la pelota cuando se consigue tanto, que por unos conductos que van por debajo del tablero se depositan en una caja 8 (fig. 1).

75

Cada jugador tiene una pierna derecha articulada de la forma 9 (fig. 6) y que gira sobre el punto 10 (fig. 6) por la acción de un hilo o tirante sujeto al extremo 11. La caja o tablero lleva diez teclas 12 a cada frente (fig. 1) dispuesta cinco a un lado y cinco a otro del pulsador del portero y que sirven para mover los diez jugadores o futbolistas de cada equipo.

80

La distribución de los jugadores es la que se indica en la fig. 1 donde la letra a señala los de un equipo y b los del otro, de manera que la mitad del campo presenta: portero a; dos defensas a; cinco delanteros b, cuyos dos extremos están adelantados; dos medios a y uno b.

85

Los jugadores están colocados de modo que miran directamente a la portería contraria donde envían la pelota al darle con el pié.

El funcionamiento de los muñecos es el siguiente.



90 La tecla correspondiente 13 (fig. 7) al ser apretada
hacia abajo, tira del hilo 14 sujeto a un pivote 15
y este hilo a su vez, tira de una chapita triangular
16 que, al girar sobre el punto 17 de un taco de ma-
dera 18 hace moverse la pierna derecha del muñeco que
95 se levanta y pega a la pelota. Soltando la tecla, los
muelle 19 y 20, al contraerse, vuelven otra vez a su
posición la chapita triangular y la tecla. Segun la
violencia con que se pulse la tecla, la pelota sale
lanzada con más o menos violencia, rodando o descri-
100 biendo una curva en el aire, como en realidad sucede
en el juego de but-bol.

Para evitar la salida de la pelota fuera del
campo, se ha dispuesto con cuatro clavos o estacas en
los ángulos, unos cables o hilos que componen alrede-
105 dor una valla, 21 (fig. 1).

NOTA.- Descrito suficientemente cuanto precede solo
resta consignar que lo que se declara como propio,
nuevo y útil del solicitante es lo esencialmente con-
110 tenido en las siguientes:

REIVINDICACIONES

1.- "Tablero con juego de balompié de mesa ca-
racterizado por el hecho de que, en cada equipo, diez
muñecos futbolistas con mando autónomo e independiente
115 para su accionamiento funcionan de manera distinta al
muñeco de la portería y el campo está dividido en tan-
tas porciones como jugadores y dispuesto de manera que
el centro de cada una, donde está fijo el respectivo
muñeco, constituya una depresión para asegurar el cho-
120 que, de la pelota con la pierna móvil del muñeco.

2.- Tablero con juego de balompié conforme a la
anterior y campo dividido en veinte porciones segun la

24103



125 fig. 2 por unos listones dispuestos de canto, recubierto luego el conjunto de una lámina o tela de gutapercha sujeta por el centro de cada división o parcela por medio de un clavo con remache, de manera que el campo presenta tantas depresiones como compartimentos hay.

130 3.- Tablero con juego de balompié conforme a la anterior reivindicación y disposición del campo caracterizada además por el hecho de establecer una línea divisoria delante de la portería mediante un listón o análogo para que la pelota vaya siempre a uno de los lados de modo que nunca pueda quedar en la portería, a no ser que caiga en el orificio tragabola que señala los tantos, sino que siempre tiene que ir a los pies de algún jugador por caer a las depresiones de cada división.

140 4.- Tablero con juego de balompié conforme a la primera reivindicación caracterizado por el hecho de que el muñeco de la portería se mueve en sentido semicircular en un plano horizontal y puede avanzar un corto espacio de manera que su radio de acción esté comprendido entre dos arcos de circunferencia concéntricos marcados por su movimiento semicircular en las dos posiciones extremas en avance o retroceso, todo ello mediante un pulsador adecuado con tope interior para limitar su empuje.

145 5.- Tablero con juego de balompié conforme a la primera reivindicación y dispositivo mecánico de mando y accionamiento de cada uno de los restantes veinte jugadores caracterizado por constar de diez teclas a cada frente dispuestas cinco a un lado y cinco a otro del pulsador del portero que sirven para mover los diez futbolistas de cada bando, de manera que al

155



oprimir la tecla correspondiente se levanta la pierna articulada del muñeco de que se trata por la acción de un hilo o tirante sujeto a un extremo y que la hace girar sobre su eje.

160

6.- Tablero con juego de balompié conforme a las reivindicaciones primera y quinta, caracterizado por el hecho de que el mecanismo que acciona cada uno de los veinte jugadores está constituido por un cable unido a la tecla que actúa de palanca, cable o hilo sujeto a un pivote para cambiar en vertical la dirección del tiro horizontal, que, a su vez, tira de una chapita triangular giratoria sobre un punto por un pasador que la sujeta a un taco de madera haciendo moverse la pierna del jugador y cuyo cable vuelve a su posición inicial y la pierna baja a la de reposo por la acción de dos muelles, uno sujeto a la pieza triangular y el otro a la tecla.

165

170

7.- TABLERO CON JUEGO DE BALOMPIE DE MESA*.

Todo según queda descrito en la presente memoria que consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara con ciento setenta y tres líneas y dibujos que se acompañan.

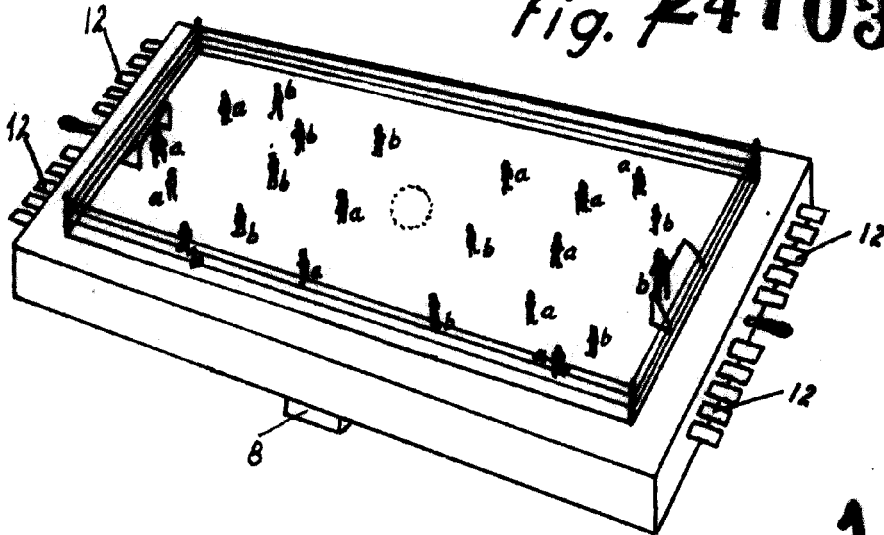
Madrid, 21 de Junio de 1.950

P.A.

C. Marañón
EL AGENTE OFICIAL.



Fig. 24103



193536

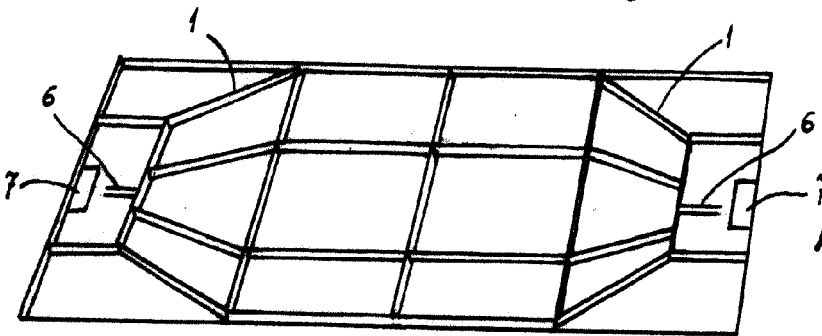


Fig. 2

Fig. 4

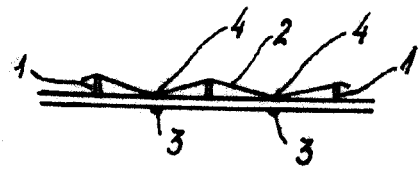
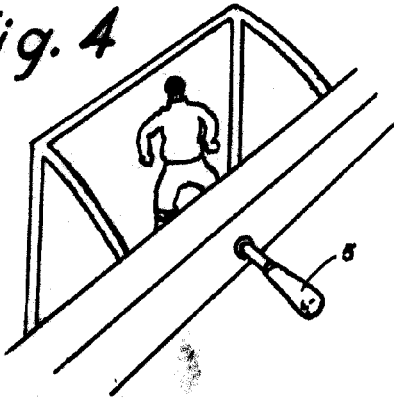


Fig. 3

Fig. 5

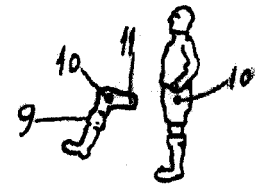


Fig. 6

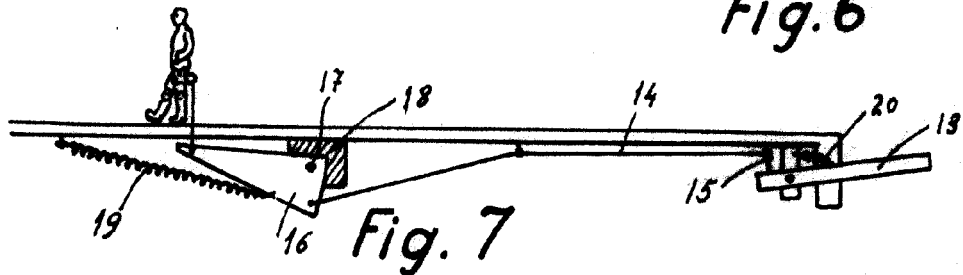


Fig. 7

Escala Variable

Madrid 21 Junio 1950

Garcia Mancebo