

26361

2636



MEMORIA DESCRIPTIVA

---

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita para España y sus Colonias, a favor de Don Antonio SORIANO CABEZA y Don Enrique GRAS JIMENEZ, de nacionalidad española, residentes en Madrid, calle del General Martínez Campos núm 9 y calle de Santa Feliciana núm 14, respectivamente,

p o r

" NUEVO JUEGO DE SALON "

---

Entre los juegos de salón son especialmente favorecidos por el gusto del público aquellos en los que se reproducen contiendas deportivas, tales como partidos de hockey, golf y fútbol, carreras de caballos y otros semejantes en que los contendientes están representados por figuras, que se mueven según las reglas correspondientes a cada juego sobre campos copiados de los naturales, con las naturales variaciones que las diferencias entre unos y otros imponen.

Primeramente, los movimientos de tales figuras se efectúa a mano, sobre casillas marcadas en el tablero-campo, me-

5

10



diante sorte, pero, no resultando ésto enteramente satisfacto-  
rio, se intentó posteriormente dotar a las figuras de movimien-  
to propio, conseguido por complicados mecánismos y, parcialmen-  
te controlados por los jugadores antagonistas.

15 Sin embargo éstos últimos no han tenido la aceptación que -  
se esperaba de ellos, porque sus figuras son fijas y tan sólo  
tienen movimientos parciales que imposibilitan impulsar la bo-  
la que actúa como pelota, (por ejemplo), en dirección determi-  
nada y, por consiguiente, sus movimientos quedan al azar e in-  
20 dependientes de la voluntad y habilidad de cada jugador.

Por otra parte, siendo los mecánismos en exceso complicados,  
con engranajes, embragues, etc., se originan frecuentes ave-  
rías que interrumpen el juego ó impiden su terminación y, por  
añadidura, está complicación mecánica les hace sumamente cos-  
25 tosos.

Para evitar tales inconvenientes se ha ideado y realizado -  
el nuevo juego de sobre-mesa o de salón que constituye el ob-  
jeto de la presente Memoria descriptiva y con el cual se con-  
sigue hacer correr una bola en cualquier dirección con la -  
30 fuerza deseada controlada por los jugadores.

Aún cuando, dentro de los principios generales que ván a -  
exponerse, podrá variar el juego según se desee, se describirá  
como ejemplo y con carácter no limitativo un juego de fútbol,  
y éste será representado en los dibujos adjuntos.

35 Está constituido por un tablero, que forma el campo de jue-  
go, construido de madera, materia plástica, chapa metálica, u  
otro material conveniente, formando un cuadrilátero enmarcado  
en forma que impide la salida de la bola fuera del campo, me-  
diante planos verticales que, en los de mayor tamaño, pueden  
40 representar el graderío, y que puede estar colocado sobre una  
mesa u otro mueble adecuado y a la altura conveniente para que  
los jugadores puedan estar de pié o sentados.



Sobre el campo del tablero están representadas las líneas de un campo real y sobre él se alzan, para el caso de fútbol, que se describe, como ejemplo, las figuras de los once jugadores de cada equipo, debidamente situados.

Estas figuras se hallan unidas por uno de sus pies a un eje vertical que, atravesando el tablero termina en una polea o rueda dentada, a la que se une la transmisión por correa, cuerdas, cadenas, engranajes u otros semejantes. El otro pie de cada figura queda alzado y algo separado del cuerpo, de manera que al girar el eje describe una circunferencia completa.

Ahora bien, el campo no es liso sino que presenta unas ondulaciones, según puede apreciarse en el dibujo, que obligan a la bola que actúa de balón a detenerse siempre en un lugar al que alcance el pie móvil de alguna de las figuras, es decir, en la circunferencia descrita por éste y, por lo tanto, siempre podrá ser impulsada, sin que existan espacios muertos.

La transmisión de la polea o mecanismo que mueve el eje de cada jugador enlaza con otra polea o mecanismo semejante, situado bajo un cuadrilátero, colocado fuera del campo y detrás de las porterías, que es accionado por otro eje vertical que sobresale al exterior y está terminado por un botón de mando. La posición de éstos mandos puede ser semejante a la de las figuras en el campo para facilitar su manejo.

El giro de éstos mandos, en uno u otro sentido y con más ó menos fuerza, se transmitirá, como es natural, al eje de las figuras y, por consiguiente, se podrá impulsar la bola en la dirección y con la fuerza que se desee, esto es, no sólo hacia la portería contraria, sino también al propio campo y hacia uno de los propios jugadores, con lo que se aumenta la sensación de realidad y, consiguientemente, el interés del partido, que depende principalmente de las dotes de cada jugador que puede calcular cada jugada en la forma para él más



conveniente.

80 El movimiento de las dos figuras de los porteros o guarda-  
metas, variará, excepcionalmente, del descrito y se efectúa -  
colocando el eje de la figura sobre el extremo de una palan-  
ca, cuyo brazo opuesto dispone del correspondiente eje verti-  
cal de mando, permitiendo que la figura recorra una línea de  
85 de avance, que, deslizándose por el punto de apoyo, varía a  
voluntad la longitud de los brazos de potencia y de resisten-  
cia, con lo cual podrá devolver la pelota en determinados ca-  
sos.

90 La sencillez del mecanismo descrito impide las averías fre-  
cuentes, ya que los ejes de las figuras y mandos pueden girar,  
en la práctica, independientemente, y sólo puede producirse -  
la rotura de alguna transmisión, muy fácilmente reparable.

95 Como variante de lo descrito y especialmente para juegos de  
reducidas dimensiones y económicos, las poleas pueden ser sus-  
tituidas por un botón, de tal modo que se pueda actuar direc-  
tamente la figura desde la parte inferior del tablero.

100 Los jugadores podrán tener diferentes formas, dimensiones,  
decoración y actitudes, y los elementos móviles y líneas del  
campo podrán ser, asimismo, variables en tamaño, forma, repre-  
sentación, según el deporte de que se trate, y serán suscep-  
tibles de establecer diversas combinaciones para constituir -  
un juego o entretenimiento. También podrán variar los elemen-  
tos materiales, según la resistencia que en cada caso se pre-  
cise, y, en general, todo cuanto no suponga alteración del ob-  
105 jeto fundamental en su más amplia concepción.

#### N O T A

EN RESUMEN: El Modelo de Utilidad que, por veinte años, se  
solicita para España y sus Colonias, ha de recaer sobre las



siguientes reivindicaciones:

- 110 1ª:- NUEVO JUEGO DE SALON, que se caracteriza por estar ---  
constituido por un tablero de material adecuado, en el cual -  
se hallan marcadas las líneas reglamentarias de un juego de--  
portivo, tal como golf, hockey, o fútbol, presentando en sus  
correspondientes lugares las figuras de los jugadores, varia-
- 115 bles en indumentaria y actitud, que se hallan fijadas a un eje  
vertical en el que giran en todos sentidos describiendo una -  
circunferencia completa, a fin de que con alguna parte de la  
figura, pié, mano o bastón, puedan alcanzar la bola de juego  
que, merced a estar el campo ondulado, siempre quedará al al-
- 120 cance de alguna de dichas figuras, en el sentido y con la ---  
fuerza deseada por los jugadores de cada equipo.
- 2ª:- NUEVO JUEGO DE SALON, según la reivindicación 1ª, ca-  
racterizado además porque el movimiento giratorio de las fi--  
guras se logra mediante una polea, rueda dentada, etc., en el
- 125 eje de cada una, prolongado bajo el tablero, que mediante una  
transmisión adecuada, queda unida a otro mecanismo semejante,  
provista de un eje vertical rematado en un mango sobre la par  
te posterior del tablero y detrás de las porterías, lo que ha  
ce que la actuación de estos mandos, dispuestos análogamente
- 130 a las figuras, determine el giro de éstas en cualquier senti-  
do y con la fuerza deseada, para la impulsión de la bola.
- 3ª:- NUEVO JUEGO DE SALON, según reivindicaciones anterio-  
res, caracterizado porque las figuras de los porteros o guarda
- 135 metas, son actuadas, por excepción, colocando los ejes, de la  
figura y del mando correspondiente, en los dos extremos de una  
palanca, lo que permite hacer que la figura describa un arco -  
de circunferencia ante la portería y, también un movimiento de  
avance, a cuyo efecto el pivote que sirve de punto de apoyo, -  
vá en una ranura, practicada axialmente, en la palanca, permi-
- 140 tiendo variar a voluntad los brazos de potencia y de resisten-  
cia.

26361

- 6 - 3 - AB



4\*:- NUEVO JUEGO DE SALON, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque como variante de lo descrito y especialmente para juegos de reducidas dimensiones y económicos, las poleas pueden ser sustituidas por un botón, de tal modo que se pueda actuar directamente la figura desde la parte inferior del tablero.

5\*:- Por último, se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de utilidad que, por veinteaños, se solicita para España y sus Colonias,

p o r

" NUEVO JUEGO DE SALON "

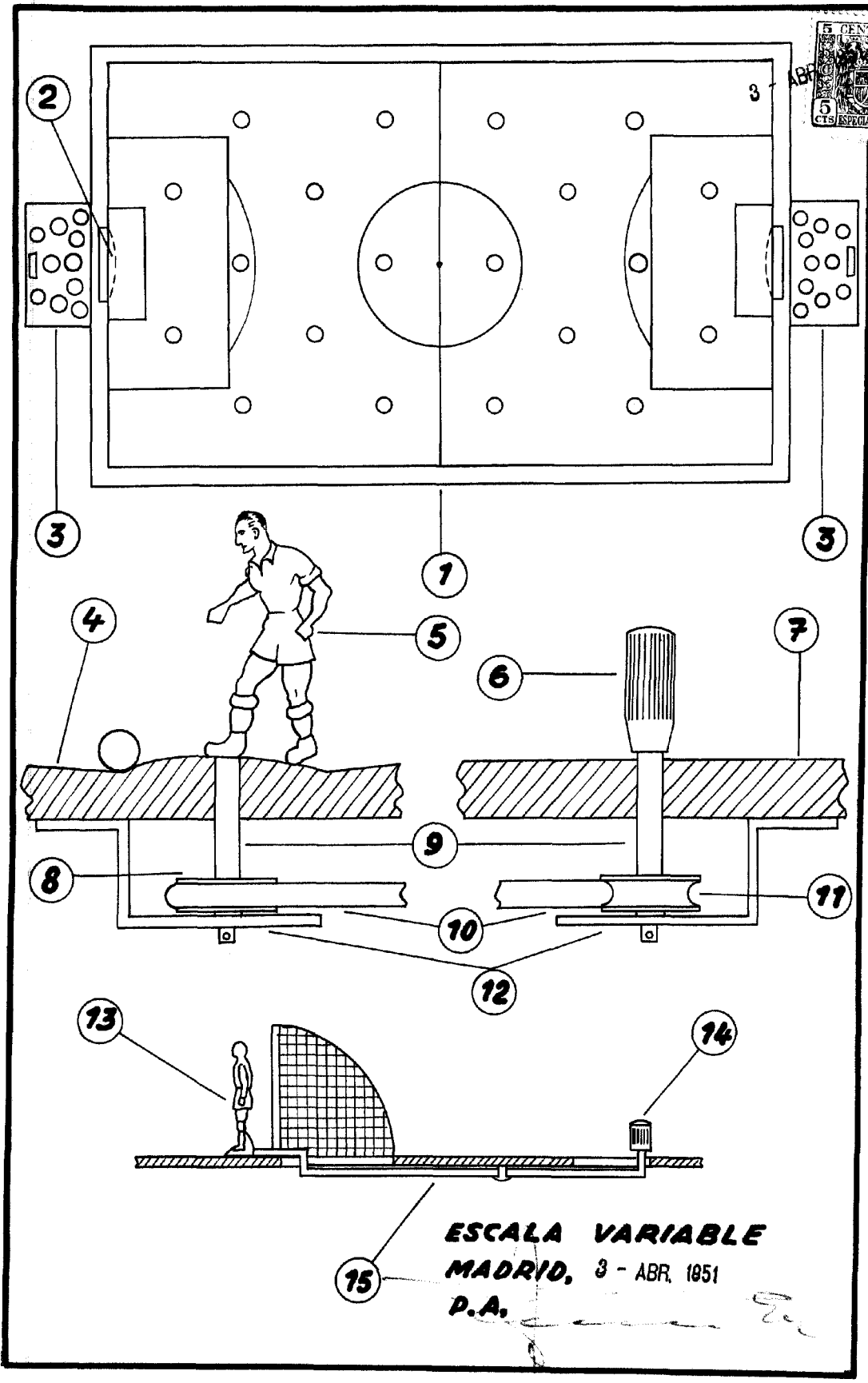
Todo conforme queda expresado en la presente Memoria descriptiva que consta de seis páginas escritas a máquina por una sólo cara y plano que se acompaña.

Madrid, 3 de Abril de 1.951.

P.A.

26261

D. ANTONIO SORIANO CABEZA y D. ENRIQUE GRAS JIMENEZ. HOJA UNICA.



**ESCALA VARIABLE**

**MADRID, 3 - ABR, 1951**

**D.A.**