

26678



5 EN

26678

P A T E N T E
DE
M O D E L O D E U T I L I D A D
=====

a favor de

D. Tomás ORUS BARRACHINA - de nacionalidad española,
domiciliado en BARCELONA - c/ Abad Zafont, nº 2-

por:

"Sistema de accionamiento de los muñecos en mesas
de juego de futbol y similares"

.....=:oOo:==.....

M e m o r i a D e s c r i p t i v a

Las conocidas mesas de juego de futbol, tan usuales
en clubs, bares y establecimientos de recreo, están cons-
tituidas por una mesa que representa el campo de juego-
y por una serie de muñecos montados en número variable

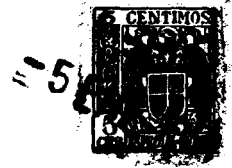


sobre una serie de barras transversales que sostienen dichos muñecos a una cierta distancia de la superficie del campo siendo estas barras desplazables en sentido transversal y pudiendo además, girar, para producir la oscilación de los muñecos. Con ello y por medio de una empuñadura en un extremo de la barra, se sitúa un muñeco delante de la pelota y haciéndolo oscilar, se empuja ésta hacia adelante.

En estos sistemas conocidos los muñecos están fijados varios de ellos a una misma barra, en número de dos, tres o cinco, según ocupen las líneas de defensa; medios o delanteros, y al accionar la barra todos los muñecos se mueven conjuntamente, tanto en el sentido transversal como en el movimiento de oscilación.

El sistema de accionamiento objeto de esta patente, a diferencia de los conocidos, se caracteriza en que los muñecos están dispuestos sueltos directamente sobre el campo, sin conexión alguna entre unos y otros, y son accionados independientemente uno a uno, permaneciendo los otros muñecos en posición de reposo.

El movimiento de los muñecos se obtiene desde la parte inferior del tablero o campo de juego, por medio de un cierto número de electroimanes móviles dispuestos debajo de dicho tablero, estando cada uno de ellos montado de manera que puede tener un desplazamiento transversal de lado a lado del campo y un desplazamiento de poca extensión en sentido longitudinal, y siendo gobernado este despla-



miento por medio de una empuñadura exterior y una barra de transmisión que se extiende por debajo del tablero y queda oculta a la vista.

5 Normalmente puede disponerse una barra de accionamiento y un electroimán para cada alineación usual de muñecos sobre el campo, los cuales estarán provistos en su pié o base de una cierta masa de metal magnético, y los jugadores por medio de la empuñadura correspondiente y de un interruptor dispuesto en la misma, podrán coger el muñeco que
10 deseen desplazándolo a derecha e izquierda, y una vez situado frente a la pelota, un movimiento de giro de la empuñadura, produce el desplazamiento hacia adelante del electroimán que arrastrará al muñeco y éste a su vez empuja o golpea la pelota. El accionamiento del interruptor permite desconectar
15 el electroimán para soltar el muñeco accionado y pasar a coger otro muñeco de la misma alineación.

En el plano adjunto, se representa únicamente como ejemplo una forma preferida de construcción de los aparatos de juego de fútbol según la presente invención.

20 La figura 1 es una vista exterior en perspectiva de la mesa de juego, y

La figura 2 es una sección transversal del aparato por el plano de una de las barras de accionamiento.

25 El aparato está constituido por un tablero o campo -10- de forma rectangular montado sobre un pié o peana -11- de cualquier forma conveniente. El campo presenta en



sus extremos dos recintos protegidos por una red -12- que constituyen las porterías o metas, y el contorno del campo está rodeado por una banda de altura conveniente -13- rematada por un pasamano tubular -14-. El campo -10- presenta una superficie lisa o bien con ligeras pendientes en ciertos puntos para favorecer la detención de la pelota al alcance de los jugadores.

Encima de la superficie del campo se colocan una serie de muñecos -15-, de tamaño y material conveniente que representan los jugadores de cada bando, estando cada uno de estos muñecos montado sobre un pié o plataforma -16-, preferentemente con su superficie inferior o de contacto con el campo, ligeramente curvada. En dicha plataforma se aloja una masa metálica no representada, de dimensiones y material convenientes, distribuyéndose los muñecos en alineaciones transversales de dos, tres o cinco jugadores, situados según las normas usuales.

Por debajo del tablero y en correspondencia con cada una de estas alineaciones de muñecos, se encuentra una barra transversal de maniobra -20- que sobresale al exterior por un lado o por otro del aparato según el bando a que correspondan los muñecos, terminando en la empuñadura -21-. Dicha barra de maniobra está formada por una porción tubular que atraviesa una de las bandas del aparato y por una varilla interior -22- fijada a la banda opuesta, pudiendo la porción tubular que es la que está unida a la empuñadura,



desplazarse en sentido transversal y al mismo tiempo girar sobre sí misma.

5 Montado sobre dicha barra tubular, se encuentra un cuadro o armazón -23- que se extiende hacia arriba formando una pequeña plataforma superior que se apoya contra la cara inferior del tablero por medio de las ruedecitas -24-. Dicha plataforma tiene unas guías en sentido transversal a la barra, y en ellas puede moverse un pequeño carro -25- que sostiene un electroimán -26-. La barra se fija a la armazón en sentido longitudinal, pero no obstante, puede girar respecto a dicha armazón y además, la barra lleva fijado el brazo -27- que está articulado convenientemente al electroimán, con lo cual dicho electroimán puede moverse paralelamente al tablero y siempre a la misma distancia de éste, en sentido transversal al aparato y en sentido longitudinal en la magnitud que permita el carro.

15 El electroimán está conectado a un circuito eléctrico conveniente el cual puede gobernarse por medio de un interruptor de cualquier tipo -28- dispuesto en la empuñadura -21- con lo que al actuar el electroimán sujetará al muñeco colocado encima que se desplazará lateralmente por medio de la barra o bien longitudinalmente girando la empuñadura, y por medio del interruptor puede desconectarse el electroimán, pasando a situarlo debajo de otro muñeco, para mover uno ú otro según convenga.

25 Si se trata de mesas muy anchas, puede ser conve-

26678

5 EN



niente disponer una transmisión de reducción por palancas u otros medios entre el electroimán y la empuñadura a fin de obtener toda la amplitud de movimiento del electroimán con un desplazamiento relativamente pequeño de la empuñadura.

El sistema de accionamiento de muñecos descrito con referencia a mesas de juego de futbol, puede también aplicarse a otras clases de juegos y deportes similares, debiendo entenderse que la descripción que antecede corresponde únicamente a una forma preferida de ejecución del sistema objeto de esta patente y que pueden introducirse todas aquellas variaciones de detalle o de construcción que no alteren las características esenciales, las cuales quedan resumidas a continuación.

.....===== N O T A :=====.....

Se reivindica como objeto de esta patente de modelo de utilidad:

1.- Sistema de accionamiento de los muñecos en mesas de juego de futbol y similares, caracterizado esencialmente por comprender un tablero o campo de juego y una serie de muñecos independientes unos de otros y dispuestos en pié sobre el campo en lugares convenientes, estando dichos muñecos provistos de una base que tiene una cierta mesa de material metálico magnético, y siendo accionados desde la parte inferior del tablero o campo de juego, p o r



medio de un cierto número de electroimanes móviles dispuestos debajo de dicho tablero, los cuales son a su vez accionados a voluntad por los jugadores desde el exterior por medio de sendas empuñaduras y medios de transmisión convenientes.

5

2.- Sistema según la reivindicación anterior, caracterizado en que cada uno de los electroimanes está montado sobre un pequeño carro o bastidor desplazable, tanto en sentido transversal de lado a lado del aparato, como en sentido longitudinal en una cierta magnitud, estando en combinación con una barra de accionamiento, dispuesta también por debajo del tablero o campo y que sale por uno de los lados terminando en una empuñadura de maniobra, correspondiendo una de dichas barras y su electroimán respectivo, a cada alineación de uno o más muñecos situados sobre el campo de juego y distribuidos en la forma usual.

10

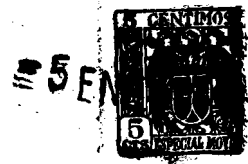
15

3.- Sistema según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado en que por medio de la empuñadura de la barra respectiva, se sitúa el electroimán debajo del muñeco que se quiera mover de la alineación correspondiente, siendo el muñeco atraído por el electroimán y arrastrado en sentido transversal según el movimiento de la barra, y pudiendo, por medio de un interruptor conveniente dispuesto en la empuñadura, desconectarse el electroimán del muñeco y trasladarlo debajo de otro muñeco que se desee de la misma alineación, el cual es accionado a su vez para situarlo frente a la pelota, permaneciendo los otros en reposo.

20

25

- 8 - 20678



5 4.- Sistema según cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizado en que el electroimán, por medio de un giro parcial de la empuñadura, puede ser, en cualquier momento, desplazado una cierta magnitud hacia adelante, arrastrando consigo al muñeco, el cual a su vez, empuja o golpea la pelota que está situada delante.

5.- Sistema de accionamiento de los muñecos en mesas de juego de fútbol y similares.

Esta memoria consta de ocho páginas, escritas por una sola cara.

BARCELONA, - 5 ENE. 1951

P. A.



196148

Fig. 1

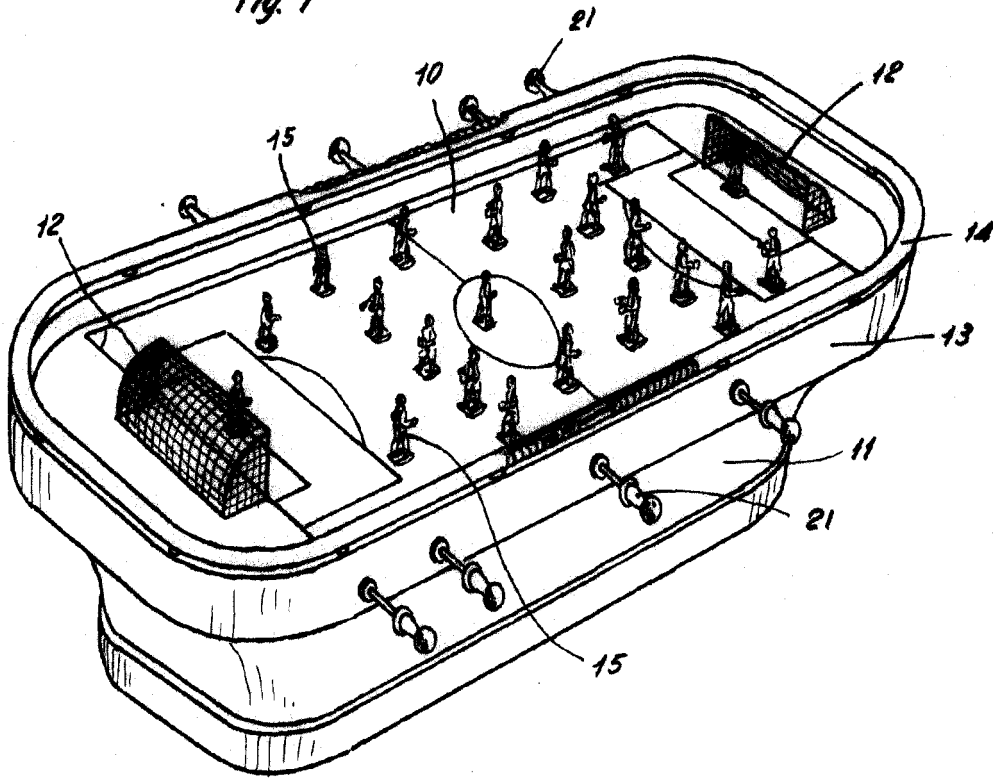
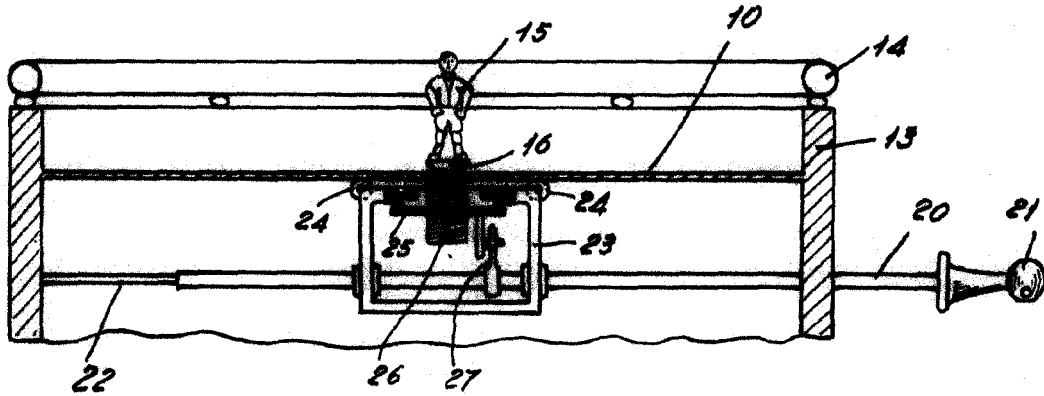


Fig. 2



P.A.

[Handwritten signature]