

26841



26841

- 1 -

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de un
MODELO DE UTILIDAD

por veinte años, en España,

a favor de

D. Antonio Roldán López, residente en Madrid, Gaztambide,

nº. 15

por

«UN NUEVO MODELO DE FUTBOL DE SOBREMESA»

.....

Inventor : el solicitante, de nacionalidad española . -

90841



5 . -

La invención a que se refiere la presente Memoria, constituye una novedad merecedora del privilegio de explotación que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones vigentes del Estatuto de la Propiedad Industrial de 26 de junio de 1929, texto refundido publicado en 30 de abril de 1.930.

10 . -

La finalidad que se persigue con la invención que vamos a describir en el curso de la presente Memoria es dotar al público infantil e incluso a las personas mayores de un nuevo modelo de "fútbol" de sobremesa, con características tales que lo harán preferible a los conocidos hasta la fecha, teniendo en cuenta la gran movilidad del juego, derivada de los amplios desplazamientos de que pueden ser objeto los jugadores situados en puntos estratégicos sobre el terreno de juego. Por otra parte, su sencillo manejo hace a este juego apto para ser accionado por cualquier persona, aunque sea de corta edad, como se deducirá por la descripción que sigue.

15 . -

20 . -

A fin de facilitar la descripción del juego por el que se solicita el presente privilegio de Modelo de Utilidad, se acompaña plano , en el que, en una única figura, se ha representado una vista del campo de juego y, sobre él, todos los jugadores que intervienen y los mecanismos y palancas destinados a accionarlos.

25 . -

Como puede apreciarse por los dibujos que se acompañan, los jugadores de ambos bandos están colocados en la misma disposición, de un modo simétrico respecto del centro del campo, por lo que la descripción vamos a limitarla a un sector del campo entendiéndose que los jugadores del otro bando actúan del mismo modo descrito.

30 . -

La idea fundamental en la que se basa el presente invento consiste en desplazar a los jugadores de un modo recto o curvilíneo, de tal manera que no se vean forzados a actuar siempre



35. -

desde un punto fijo, como ocurre en los juegos de "fútbol" conocidos hasta la fecha, sino que, a voluntad del que acciona las palancas de mando, los jugadores pueden desplazarse y situarse en la posición en que se crea que su disparo de balón sea más eficaz o más apto su marcaje. Una vez situado el jugador que se desea desplazar en el lugar que se crea más apropiado, según las circunstancias del juego, se produce un disparo desde uno de los gatillos situados en el

40. -

fuera de juego del campo, lo cual produce, por la acción de un muelle convenientemente dispuesto, que el pie del jugador deseado actúe sobre el balón, dirigiéndole hacia el lugar deseado, que puede ser la portería contraria o bien algún jugador mejor situado para disparar el tiro decisivo.

45.-

El movimiento del jugador se produce mediante un juego de palancas, que al ser accionadas desde el exterior, hacen deslizarse a unos pivotes fijos a lo largo de una corredera practicada en la base de palanca, de tal manera que los jugadores situados en los extremos de esta base de palanca experimentan un desplazamiento tan prolongado como se dese, de

50. -

forma que virtualmente puede situarse siempre a un jugador en cada punto estratégico del campo.

55. -

A título de aclaración se indican seguidamente aquellos jugadores que están accionados por cada una de las palancas que se han representado en el dibujo, aunque fácil es deducir que la situación de estas palancas y su actuación cerca de cada jugador puede ser dispuesta mecánicamente del modo que se desee, ya que el procedimiento de accionar a los jugadores permanece constante.

60. -

Las palancas "A"(mandos) actúan sobre los porteros (1), cuyo movimiento puede ser rectilíneo, como se indica en un caso, o curvilíneo, como se indica en el otro.



65. - Los mandos "B" actúan sobre los tres defensas (2,3,4), de los cuales los dos laterales tienen movimiento rectilíneo y el central movimiento curvilíneo y en sentido opuesto a los anteriores. Estos movimientos pueden ser modificados tanto en forma como en sentido.

70. - Los mandos "C" actúan sobre los dos medios (5,6), que tienen movimiento rectilíneo. Puede igualmente ser modificado de forma este movimiento.

Los mandos "D" actúan sobre los dos interiores (8,10), que tienen movimiento curvilíneo.

75. - Los mandos "D" actúan sobre los dos delanteros extremos y el central (7,9,11), todos de movimientos curvilíneos, llevando el central un sentido opuesto a los dos extremos.

80. - Los mandos "B" y "C", "D" y "E" pueden ir unidos en la forma que se indica en el dibujo para facilitar el juego entre rejillas, aunque también pueden ir dichos mandos independientes. Igualmente pueden ser unidos estos cuatro mandos por una barra supletoria de forma que permita el movimiento de diez jugadores con una sola mano, para facilitar el juego entre dos adversarios solamente.

85. - Las líneas que, partiendo de los gatillos de disparo, van a parar, debidamente dirigidas por los raíles situados en su camino, hasta el pie de cada jugador, representan los alambres que actúan sobre dichos pies de los jugadores y son maniobrados desde los gatillos "G", a fin de producir el disparo en el momento deseado.

90. - Los gatillos correspondientes a los elementos de movimiento curvilíneo van fijos sobre el chasis, mientras que los dirigidos a aquellos de movimiento rectilíneo (G.2, G.4., G.5 y G.6) van colocados sobre los mismos mandos, ya que deben desplazarse al mismo tiempo que éstos. No obstante todos ellos pueden ser fijos o móviles con la simple aplicación de ele-



95. - mentos tensores sobre los alambres.
- Cualquier persona, aunque no sea perito en la materia, puede advertir las ventajas del juego descrito, derivadas sobre todo, como ya se ha indicado anteriormente de la gran movilidad de los jugadores y de las infinitas combinaciones de juego posibles, ya que el desplazamiento de estos jugadores puede tener, no solamente fines de ataque, sino también defensivos, lo que hace que un juego inteligentemente dirigido proporcione una victoria sobre aquel otro que no haya sido dirigido con tanta habilidad, lo cual se traduce en una mayor interés para conseguir un hábil manejo del juego de "fútbol" descrito.
100. -
105. -
- Hecha la descripción precedente, es preciso añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y se reivindica en la siguiente:
110. -
- NOTA
- En resumen: El Modelo de Utilidad que se solicita recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:
115. - 1ª . - Un nuevo Modelo de "Fútbol de Sobremesa" caracterizado porque se compone esencialmente de un campo de juego sobre el que están colocados de un modo estratégico los jugadores de ambos equipos, estando dichos jugadores interiormente unidos al extremo de una base de palanca accionada por unos mandos situados en los laterales del campo de juego, de tal manera que, al accionar estos mandos, se producen los desplazamientos de un pivote fijo que, deslizándose por unas ranuras practicadas en la otra base de palanca en que están situados los jugadores, origina un movimiento circular o rectilíneo de éstos, proporcionándoles la posibilidad de situarse
- 120.-
- 125 . -

23841



- 6 -

en el lugar conveniente para la defensa o ataque en el juego.

130.-

2ª . - Un nuevo Modelo de «Fútbol de Sobremesa», según la anterior reivindicación, caracterizado porque una pierna de cada jugador está unida a un alambre que, convenientemente dirigido por medio de unos poleas, va a parar a unos gatillos de disparo, de tal manera que al actuar sobre ellos, y mediante la acción de un muelle convenientemente colocado, se produce un golpe con la pierna del jugador sobre el balón de juego, que es enviado al lugar deseado por el accionador del gatillo.

135.-

3ª . - Un nuevo Modelo de «Fútbol de Sobremesa», según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque las palancas de mando pueden ser independientes o bien estar unidas, dos a dos, a fin de facilitar el juego por parejas y hacer más sencillo el accionamiento de los jugadores.

140.-

4ª . - Se reivindica por último, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita, «UN NUEVO MODELO DE FUTBOL DE SOBREMESA».

145.-

Todo conforme queda descrito en la presente Memoria, que consta de seis páginas escritas a máquina.

Madrid 19, de mayo de 1951.-

Alfonso Ungría,

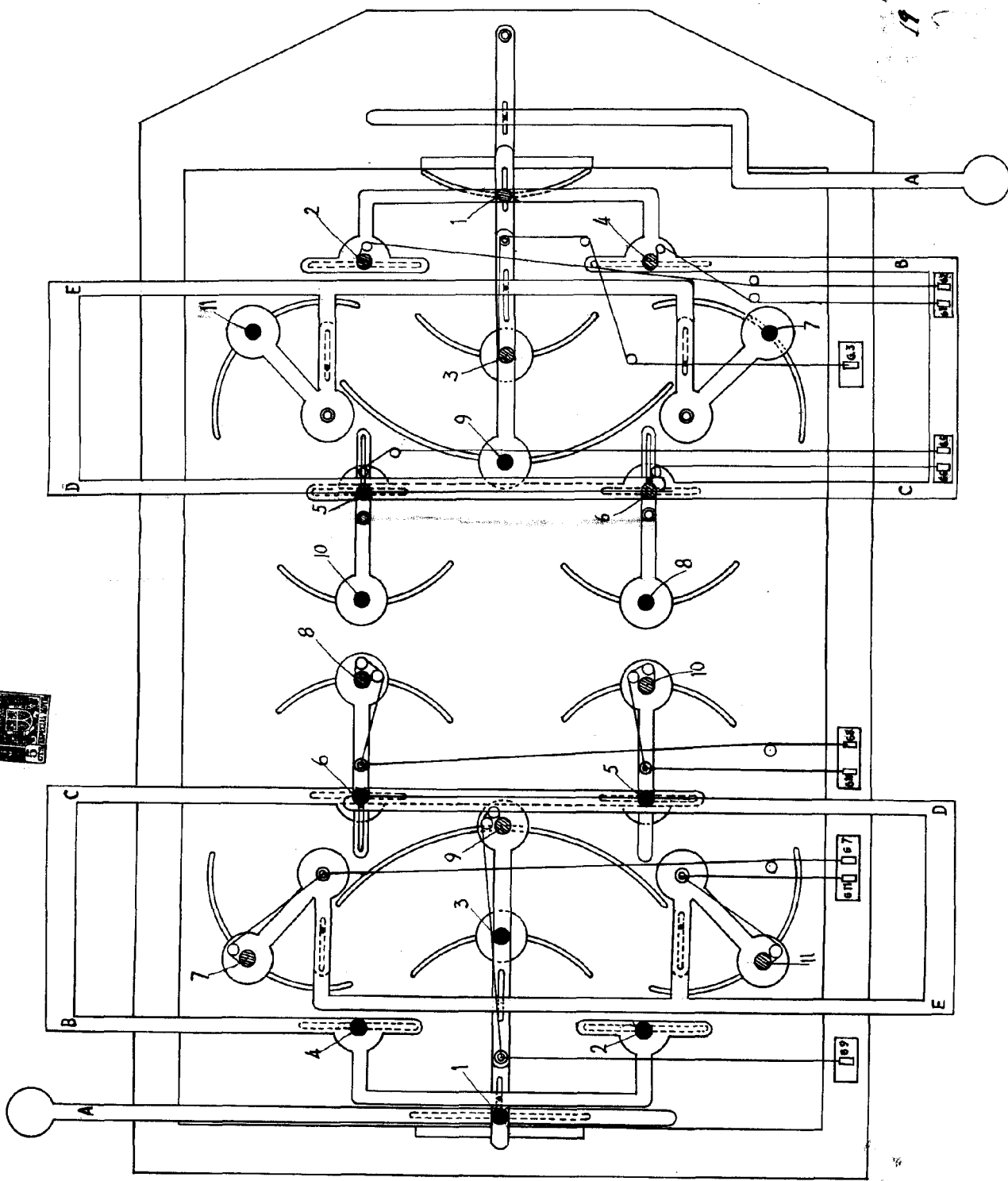
FOR UNIC



VARIABLE
19

96841

DON. ANTONIO HOLBAN LO. EZ



3