

MEMORIA DESCRIPTIVA, para un modelo de utilidad que presenta DON RAMBERTO MARTINEZ PIQUER con domicilio en Madrid, calle de Arcilla Número 11. por: MODELO DE FUTBOL DE MESA. 27219

El presente modelo de utilidad que se describe es una mesa de futbol que es en un todo completamente diferente a las que hay ya establecidas en las diferentes plazas de España y sirva por guión en esta Memoria descriptiva el hecho fundamental de que todos los mandos y jugadores se mueven y accionan desde los testers de las mesas y el público jugar de frente de portería a portería y nó por las bandas laterales como en las mesas corrientes que hay ya establecidas.

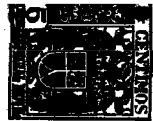
Esta mesa presentada en la figura primera se compone de cuatro cuerpos. El primer cuerpo que se puede llamar las bandas de la mesa lleva a su exterior y en sus testers detrás de cada portería tres mangos en forma de culata que unido a un tubo de acero de 15 m/m de diametro sirve de mando o conductor a los siguientes jugadores.

Culata y conductor de la mano derecha. Esta sirve para llevar de delante y para atrás y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico a los jugadores medio centro, medio derecho y defensa derecho de cada equipo.

La culata centro de este cuerpo sirve como el anterior de conductor de porteros de cada equipo siendo sus movimientos de delante para atrás y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico unicamente por ser su movimiento mas corto esta invertido el abanico pero su función es igual y tan correcta como la ya descrita en la de la culata de la mano derecha.

Culata y conductor de la mano izquierda, Esta sirve para conducir a los jugadores medio izquierdo y defensa izquierdo de cada equipo y sus movimientos de delante para atrás y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico tan iguales y correctos como en la culata y conductor de la mano derecha.





En este primer cuerpo de la Fig. 1ª y en su cara interior además de los testers y bandas ya descritos vá sujeto en unos rebajos y con tornillos lo que pudieramos llamar campo de juego que es una plancha de Urálita Fibromarmol de 150 x L,90 x 0,007. Esta plancha o campo de juego y a la altura de los cinco jugadores delanteros de cada equipo lleva una ranura por cada jugador que perforando la plancha comunican con unos mandos o conductores que recogiendo a estos diez citados jugadores delanteros los hacen desplazarse de delante para atrás y viceversa. Fig 3ª y 4ª.

Siguiendo con este primer cuerpo de la Fig. 1ª y desde el campo de juego veremos las porterías y los soportes que sustentan los ejes de los mandos o conductores de los jugadores medios defensas y porteros de cada equipo Fig. 17ª. Llevando además este cuerpo una valla en todo su alrededor que marca en sus extremos las líneas exteriores del campo de juego.

Se hace resaltar que estos mandos o conductores de los jugadores medios y defensas de cada equipo van dirigidos 15 m/m más y por encima de la altura total de los jugadores por no existir otra acción más viable dentro de este sistema de juego.

El Segundo cuerpo de la Fig. 1ª se compone de un bastidor completo con cinco peinaos que sirven además de fortaleza al bastidor de troneras para las porterías y soportes para el mando o conductor central que mueve a los cinco delanteros de cada equipo Fig. 4ª.

Este mando o conductor central como se describirá en la Fig. 4ª es un mango torneado que unido a una varilla de hierro calibrado de 115 x 0,014 termina enlazado a un ballestón en forma triangular hecho de pletina de 0,020 x 0,008 y en su parte recta o de frente vuelven a enlazarse otros cinco mandos o conductores que llevando en diferentes medidas cada uno de ellos una escopleadura de 0,035 de largo por 0,004 de grueso y un tornillo pisionero.

Esta escopleadura citada encaja en sí una chapa de 0,035 x 0,004 que en su base tiene una figura triangular continuando después y en sentido vertical y atravesando el campo de juego recoge



a los jugadores delanteros de cada equipo por una pierna yendo a morir a las cinturas de los mismos y sujetando a éstos por unos tornillos pasantes. Los detalles aquí suscritos se pueden recoger en las Fig. 4ª, 12ª, 13ª y 14ª y haciendo accionar a estos citados jugadores en un sentido horizontal de delante para atrás y viceversa.

En el tercer cuerpo de la Fig.ª 1ª lo forma un cajón de las mismas medidas que los anteriores cuerpos, dividido en su interior en tres cuerpos laterales, Figª 5ª siendo encajado en su cuerpo central dos tubos cuadrados e inclinados que sirven de conducción de pelotas a un depósito para su ulterior salida, Figª 6ª. Este tercer cuerpo vá forrado completamente por la parte de abajo con un tablero de Okumen de 0,005 m. teniendo una abertura al largo del cuerpo central y a la altura del depósito de pelotas para dejar la libre acción de la trampilla de expulsión de pelotas hacia el exterior. Este cuerpo lleva además en su interior dos fuertes peñazos de 100 x 0,090 X 0,050 que le sirve de armadura y base adonde se fijará la bancada del cuarto cuerpo de esta primera figura.

Por debajo de este cuerpo, empujado lleva un cajón inclinado que parte desde el depósito de pelotas y que al abrirse la trampilla de contención de éstas sirve por su inclinación de conductor de pelotas hacia el exterior para su recogida. Figª 7ª.

En este tercer cuerpo de la Figª 1ª, y en su costado lateral y en su parte central lleva instalado un cerrojo con su escudo y en la parte alta de éste una ranura para la introducción de monedas. Por debajo de esta ranura se vé la cabeza del cerrojo que al ser impulsado hacia adentro y por mediación del hueco que cubre la moneda en su ancho, ésta hace funcionar el resorte del cerrojo obligando a funcionar a la parte adicional que ésta lleva de madera <sup>compuerta</sup> y que por mediación de una horquilla se abre la ~~compuerta~~ de expulsión de pelotas descendiendo éstas al cajón antes mencionado y - siendo conducidas hacia el exterior y a la par hace que la moneda por medio de un muelle que la oprime por el canto es impulsada hacia su depósito para su ulterior recogida. Figª 7ª.



27219

El cuarto cuerpo de la Fig. 1ª señala una bancada. En los cabeceros de sus pies llevará dos espigas redondas y dos tornillos tirafondo por cada pié que los une fuertemente. Esta bancada en sí se compone de dos piés, un cabecero y un cabio por costado, unidos entre sí por medio de una chambrana y dos tirantes que le dá a ésta la máxima fortaleza.

Esta mesa lleva en sí en toda su línea el clásico estilo español.

En esta figura primera se entiende no dar más detalles para que sea objeto de mayor claridad, por la razón de que en el resto de las figuras hay que repetir las y detallarlas claramente.

Figura 2ª. En esta figura se vé la mesa vista desde los testeros por detrás de las porterías. En su cuerpo alto se señalan en el primer punto la escopleadura por donde se introduce el mando o conductor que en unión de su culata y apoyados interiormente en unos soportes que sustentan los ejes. Fig. 3ª num. 1 b, 4 a y Fig. 17 num. 1 y 3 lo que permite a estos mandos o conductores las dobles acciones de detrás para delante y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico siendo este mando o conductor el encargado de hacer funcionar a los jugadores medio izquierdo y defensa izquierdo de cada equipo.

En el 2º punto de la Fig. 2ª se vé un orificio por donde vá introducido en compañía de su culata el mando o conductor de los porteros de cada equipo siendo sus movimiento de detrás para adelante y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico completamente igual que en el jugador anterior unicamente que por ser su movimiento más corto está invertido el abanico. Fig. 3ª num. 2 y 2a y quedando sus movimientos tan correctos como lo yá manifestado, anteriormente.

En el 3º punto de la figura 2ª señala la escopleadura por donde se introduce el mando o conductor que en unión de su culata y apoyados interiormente en unos soportes que sustentan los ejes Fig. 3ª núm. 1 b y 4 a y Fig. 17 núm. 1 y 3 lo que permite a estos mandos las dobles acciones hacia adelante y hacia atrás y viceversa



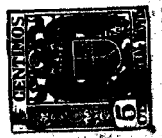
y de derecha a izquierda en forma de abanico siendo sus movimientos iguales ~~el~~ y similares al punto 1º de esta misma figura diferenciando de él únicamente en que este mando o conductor lleva a los jugadores medio centro, medio derecho y defensa derecha de cada equipo.

Se hace ya la observación general de que todos los mandos o conductores llevarán atrás y adelante de sus movimientos unos muelles y unos tacos de goma que les servirá de amortiguadores en sus ataques y retrocesos y siendo su recorrido limitado por un casquillo grueso sujeto por un tornillo pisionero Figª 11ª.

En esta figura núm. 2 no queda más que señalar. El punto 4º es el mango torneado del mando o conductor de la Figª 4ª dejando la explicación de este punto para cuando llegue su figura como asimismo el 5º punto que pertenece a la Figª 7ª.

La Figª 3ª representa el campo de juego a vista de pájaro. En ella se hace observar primeramente las ranuras o perforaciones que tiene el campo, que son diez cinco por cada equipo, este campo de juego es de Uralita Fibromarmol. Estas ranuras están situadas a la altura de los cinco jugadores delanteros de cada equipo y su función es dar paso a una anda Figª 13, que partiendo de unas escoplas duras que llevan los dobles mandos o conductores que van situados en la Figª 4ª Num. 1, 2, 3, 4 y 5, atraviesan el campo de juego y subiendo por una pierna de cada jugador hasta morir en su cintura y sujetos por unos tornillos son impulsados de adelante para atrás y viceversa por el mando conductor central Figª 4ª, 6º punto hacen figurar como si los jugadores estuvieran corriendo por el campo de juego. SE RUEGA SE TENGA EN CUENTA QUE TODOS LOS JUGADORES ESTARAN EN POSICION DE JUEGO CON LAS PIERNAS ABIERTAS COMO SI ESTUVIERAN CORRIENDO POR EL CAMPO.

En esta figura 3ª se halla también lo que yó indico como mando o conductor con los números 1, 2 y 4 de esta figura. El mando conductor numero 1 está formado por un mango en forma de culata de cuyo mango parte una pletina de hierro de 0,25 x 0,020 x 0,008 y que en su continuación lleva embebido un tubo de metal de 0,65 m de largo por 0,015 de diametro. Este tubo indicado lleva un casquillo con un



tornillo pisionero, Fig<sup>a</sup> 11<sup>a</sup>. A este primer casquillo vá soldado una anda Fig<sup>a</sup> 10 que vá a terminar por la espalda a la cintura del jugador y sujeto por unos tornillos siendo este jugador el defen- sa izquierdo de cada equipo. Continuando por este tubo o mando que se hace referencia al llegar a su extremidad que es justamente la línea media de cada equipo volvemos a situar otro casquillo con su tornillo pisionero Fig<sup>a</sup> 11<sup>a</sup> y otra anda Fig<sup>a</sup> 10<sup>a</sup> igual que la an- terior siendo su composición y montaje idéntica a la misma, única- mente que esta segunda anda sirve para llevar al jugador medio izquier- do de cada equipo.

Esta mando o conductor se mueve, 1<sup>o</sup> apoyado en una esco- pleadura que lleva el testero en el primer cuerpo Fig<sup>a</sup> 2<sup>a</sup>.

2<sup>o</sup> Este mando o conductor pasa después por un soporte que lleva una escopleadura horizontal en forma de triangulo que le sir- ve de eje, Fig<sup>a</sup> 3<sup>a</sup>, Num. 1 b, y Fig<sup>a</sup> 17 Num. 1. Situado de esta forma tiene la doble acción de desplazarse de adelante para atrás y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico por cuyos motivos los jugadores son llevados en las direcciones que se deseen y según el impulso que se le quiera dar al juego.

El que el mando o conductor tenga en su principio pegado a la culata una pletina de 0,25 x 0,020 x 0,008 obedece a evitar que los muchachos puedan voltear a los jugadores como ocurriría si los mandos fueran redondos.

El punto núm. 2 de esta fig<sup>a</sup> 3<sup>a</sup> indica el mando o conduc- tor de los porteros. Este mando o conductor está formado por un man- go en forma de culata de la que parte una varilla de hierro calibra- da de 0,014 y de 0,55 m. de largo en cuya extremidad vá doblada en ángulo buscando la figura de la espalda de los porteros hasta su cintura y sujetos a éstas por unos tornillos. Este mando o conduc- tor se mueve completamente igual que el anteriormente explicado úni- camente se diferencia en que la escopleadura en triángulo está in- vertida y funciona de atrás para adelante y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico con la misma igualdad y corrección que lo expuesto en el mando anterior.



El punto 4º de esta Figª 3ª indica el mando o conductor de los jugadores medio centro, medio derecho y defensa derecho de cada equipo llevando en un todo la misma estructuración orden y desarrollo que lo ya descrito en el punto 1º de esta Figª 3ª por ser gemelo del mismo diferenciándose un poco del mismo por el siguiente pequeño detalle. Este mando o conductor lleva como su hermano gemelo una anda Figª 9ª que recoge y hace funcionar al defensa derecho y en su extremidad y a la altura de la línea media lleva una doble anda Figª 8ª. Unica diferencia del punto 1º de la Figª 3ª, que recoge por la espalda y a la altura de la cintura al medio centro y medio derecho de cada equipo permitiendo desplazarse lo mismo que el anterior de frente para atrás y viceversa y de izquierda a derecha en forma de abanico, tan correctamente igual que el mando o conductor de la mano izquierda.

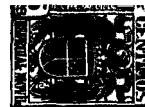
En esta figura 3ª no se ha marcado la alineación de los dos equipos por no emborronar demasiado la planta rogandose por lo tanto que sea entendido así.

Se ruega se observe las líneas de puntos que indican los puntos 1, 2 y 4 pues en ellas se observarán la acción de los mandos o conductores en su despegue en forma de abanico.

El punto núm. 3, de esta Figª 3ª es un mango torneado que depende del 2º cuerpo de la mesa y del mando o conductor central de la Figª 4ª

Figura 4ª. Esta figura es el segundo cuerpo de la mesa. Se compone éste de un bastidor completo con cinco peñazos que sirven además de fortaleza al bastidor de troneras para las porterías. 7º punto. de soportes para el mando o conductor central y cinco mandos adicionales 8º punto, que son los que mueven a los cinco jugadores delanteros de cada equipo. En el dibujo de la planta de esta Figª 4ª no se ha dibujado nada más que un movimiento general por no emborronar más la planta pero se ruega hacer constar que este movimiento mecánico es doble únicamente que invertido porque cada equipo de jugadores tiene que llevar el suyo, sentado ésto, a continuación se describe la composición mecánica de este movimiento.

27219

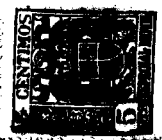


El segundo punto de la Fig<sup>a</sup> 1<sup>a</sup> es un mango torneado que sobresale del segundo cuerpo de la mesa, cuyo mango torneado es al que va adherido el mando o conductor central 6<sup>o</sup> punto de esta figura 4<sup>a</sup>. Este mando o conductor central es una varilla de hierro calibrada de 115 x 0,014 de diámetro enlazado a su terminación a un balleteón en forma triangular hecho de pletina de hierro de 0,020 x 0,008, 9<sup>o</sup> punto en su parte recta o de frente vuelven a enlazarse otros cinco mandos o conductores 1<sup>o</sup>, 2<sup>o</sup>, 3<sup>o</sup>, 4<sup>o</sup> y 5<sup>o</sup> puntos de esta Fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> que llevando en diferentes medidas cada uno de ellos una escopleadura de 0,035 de larga por 0,004 de gruesa con un tornillo pisionero Fig<sup>a</sup> 14 y 10, 11, 12, 13 y 14 puntos de esta figura 4<sup>a</sup>. Esta escopleadura citada encaja en sí una chapa que en su base tiene una forma triangular con una espiga debajo continuando después en sentido vertical Fig<sup>a</sup> 13 y atravesando el campo de juego de abajo para arriba recoge a los jugadores delanteros de cada equipo por una pierna yendo a morir a la cintura de los mismos y sujetos a estos mandos por unos tornillos pasantes Fig<sup>a</sup> 12 y 13<sup>a</sup> y que al impulso del mando o conductor central 6<sup>o</sup> punto de esta Fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> hace accionar a estos cinco jugadores delanteros de cada equipo de adelante para atrás y viceversa dando la sensación de que corren por el campo.

Estos cinco mandos o conductores 1, 2, 3, 4 y 5 puntos de esta Fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> entran sus cinco puntas en otros tantos orificios que tiene el peinazo señalado con el 15 punto que les sirve de eje y soporte como asimismo les servirá al equipo contrario en el peinazo marcados con los mismos orificios en el 16 punto y jugando estos diferentes mandos uno por encima del otro lo que les permite su libre acción y misión a cumplir. Estos cinco jugadores que se mueven con este sistema son los llamados Extremo izquierdo, interior izquierdo, Delantero centro, interior derecho y extremo derecho de cada equipo.

Estos jugadores delanteros debido a la situación tan diferentes de las escopleaduras que lleva cada mando o conductor adicional 1, 2, 3, 4 y 5 puntos de esta fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> van marcando por su

27219



posición en el campo de juego la famosa forma de fútbol inglesa W. M.

La Fig<sup>a</sup> 5<sup>a</sup> es el tercer cuerpo de la mesa y de la Fig<sup>a</sup> 1<sup>a</sup>. Esta Fig<sup>a</sup> 5<sup>a</sup> es un cajón completamente igual a las medidas de ancho y largo de la mesa dividido en su interior en 3 cuerpos laterales siendo encajado en su cuerpo Central 1 y 2, dos tubos cuadrados e inclinados que sirven de conducción de pelotas en un depósito 3, para su ulterior recogida, Fig<sup>a</sup> 6<sup>a</sup> 1, 2 y 3.

En el cuerpo lateral y en su medio centro de frente lleva instalado una placa con una ranura por la que se introducen las monedas y la cabeza de un resorte impulsor que obedecen a un cerrojo y éste a su vez impulsa por medio de una prolongación en madera a una horquilla y ésta a su vez a una trampilla que abre el depósito de pelotas y éstas por la inclinación del cajón que llevan por debajo se deslizan al exterior.

En este mismo cuerpo interior ya mencionado llevará una caja 5<sup>a</sup> punto a donde se irán depositando las monedas según su ingreso. Este cajón en general vá forrado por debajo con un tablero de Okumen de 0,005 con una abertura en su parte central y mismamente debajo del depósito de pelotas que permitirá la salida de éstas. Llevará además dos fuertes barras atravesadas de 0,090 x 0,050, 6<sup>a</sup> y 7<sup>a</sup> puntos que además de darle fortaleza le servirá en unión de unas espigas y unos tornillos tirafondo para fijarse a la bancada de la mesa 4<sup>a</sup> cuerpo de la Fig<sup>a</sup> 1<sup>a</sup>. En esta Fig<sup>a</sup> 5<sup>a</sup> no creo necesario dar más detalles del cerrojo y movimiento de monedas y pelotas por estar esto encuadrado en la Fig<sup>a</sup> 7<sup>a</sup>.

Fig<sup>a</sup> 6<sup>a</sup>. Esta figura representa los dos cajones cuadrados e inclinados 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> puntos que son los conductores de pelotas que van a parar a un depósito 3<sup>a</sup> punto, que dejan entre sí los dos cajones inclinados. Estos cajones inclinados van completamente encajados en el cuerpo central de la Fig<sup>a</sup> 5<sup>a</sup> 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup>, formando por su separación entre sí lo que he llamado depósito de pelotas, 3<sup>a</sup> punto Fig<sup>a</sup> 5<sup>a</sup>.

27219



Figura 7<sup>a</sup>.- Esta figura representa el cerrojillo, su acción emplazamiento y descripción, depósito de pelotas y cajoncillo inclinado recogedor.

Acción del cerrojillo. El 1<sup>o</sup> punto de esta figura aparece el escudo del cerrojo y en su frente un rirador que empuja el resorte del mismo y en su parte alta una ranura por donde se introducen las monedas. A esta ranura lleva adherido interiormente una pieza que por su inclinación y forma ovalada 4<sup>o</sup> punto permite rápidamente el descenso de la moneda al Depósito A. Cuando es impulsado el cerrojo hacia adentro pasa a B atraviesa C y cae a D que es el depósito de monedas.

El punto 2<sup>o</sup> es un ballestín de acero sujeto por un tornillo a la bancada del soporte y tiene por misión empujar las monedas que al llegar a B se encuentran con la trampa o abertura de C y descienden a D que es el depósito antes mencionado.

Este impulsor 3<sup>o</sup> punto está dividido en dos partes. La primera tiene de recorrido desde su mango o parte exterior hasta A primer depósito de la moneda y llevando en su cara superior una chaveta atornillada que le impide la salida al exterior 5<sup>o</sup> punto. Este mismo impulsor continúa después de dejar libre el depósito A pero ya lleva en sí interiormente dos taladros teniendo de recorrido el primero desde F a G y grueso interior de 0,007 siendo empalmado este taladro por otro de 0,003 que vá desde G hasta A depósito de monedas. Estos dos taladros aquí mencionados sirven para albergar en su interior un espárrago I que tiene de largo desde A hasta J, llevando en la parte final de su recorrido desde F hasta R un muelle ostensible que una vez impulsado el resorte hacia adentro le obliga a volver a su posición natural.

Este espárrago ya mencionado Fig. I lleva en su terminación J, una espiga que por medio de un tornilla pasante S enlaza y sujeta una pieza de madera de 0,30 x 0,040 x 0,040 = 6<sup>o</sup> punto. Esta pieza de madera lleva encima del depósito de pelotas una horquilla E sujeta por un pasador y en su extremidad una chapa envisagrada sujeta por dos tornillos al fondo del depósito y éste a



su vez por dos bisagras 7<sup>o</sup> a la tabica del cuerpo central de la Fig<sup>a</sup> 5<sup>a</sup> de la mesa. Este cerrojillo vá montado en una bancada que cuando se describa la Fig<sup>a</sup> 16<sup>a</sup> se le verá en sección. Una vez descrita la composición de este cerrojillo paso a explicar su acción.

3<sup>o</sup> punto. Impulsor que al funcionar hacia adentro mueve la moneda de A a B y la horquilla E pasa a posición vertical haciendo ceder el fondo H y rodando las pelotas por el cajón recogedor 8<sup>o</sup> punto, al exterior para su recogida .

Se hace constar que al no existir la moneda en A el movimiento de pelotas no funciona E y H por ser el ancho de la moneda la distancia precisa para abrir el compartimiento de pelotas hacia el exterior.

El 8<sup>o</sup> punto de la Fig<sup>a</sup> 7<sup>a</sup> es un cajoncillo recogedor que abarca todo el ancho del depósito de pelotas y de largo parte de la tabica del cuerpo central Fig<sup>a</sup> 5<sup>a</sup> hacia el exterior.

La misión de este cajoncillo 8<sup>o</sup> punto por su figura triangular la de recoger las pelotas una vez abierta la trampilla que sirve de fondo al depósito de pelotas H de la Fig<sup>a</sup> 7<sup>a</sup> y deslizarlas al exterior y contenerlas mientras se recogen por el público.

Fig<sup>a</sup> 8<sup>a</sup> . Esta figura reocresenta una doble anda en la parte baja de sus alas 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> lleva dos taladros para dos tornillos pasantes que cogen a los jugadores medio centro y medio derecho de cada equipo por la espalda a la altura de la cintura, El número 3<sup>o</sup> es un taladro de 14 M/M que lleva en su parte superior esta anda por el que pasa el mando o conductor yá descrito en la Fig<sup>a</sup> 3<sup>a</sup> números 1 y 4. Esta anda lleva soldado por la parte de atrás un casquillo con un tornillo pisionero para poderlo fijar al mando o conductor a la distancia conveniente, Fig<sup>a</sup> 11<sup>a</sup>. La composición total de este mando o conductor y su acción yá está descrita en la Fig<sup>a</sup> 3<sup>a</sup> de los mandos o conductores, 1<sup>a</sup> y 4<sup>a</sup>, No obstante voy a repetir su acción. El mando o conductor está formado por un mango en forma de culata, de ésta parte una pletina de 0,25 x 0,020 x 0,008 y a continuación un tubo de metal de 0,65 x 0,015 de diame-



metro a cuyo tubo de metal van enchufadas las andas Fig<sup>o</sup> 11<sup>o</sup>

Constituido así el mando o conductor, y apoyado en sus soportes Fig<sup>o</sup> 3<sup>o</sup> números 1 B y 4 A, se mueve de atrás para adelante y viceversa y de derecha a izquierda en forma de abanico y - llevando a los jugadores por medio de las andas de un sitio para otro.

La Fig<sup>o</sup> 9<sup>o</sup> representa una media anda la que su acción y montaje es tan completamente igual y correcta como la de la Fig<sup>o</sup> 8<sup>o</sup> solamente que por ser media anda sirve para llevar a un solo jugador y este es el defensa derecho de cada equipo.

La Fig<sup>o</sup> 10<sup>o</sup> representa otra media anda que es en un todo tan correcta y perfectamente igual en su composición y montaje a las ya descritas anteriormente unicamente que vá situada en la mano contraria.

Figura 11<sup>o</sup>. Esta figura representa en sección para situarlo un trozo de mando o conductor ya descrito en las Fig<sup>o</sup> 3<sup>o</sup>, 1<sup>o</sup> y 4<sup>o</sup> puntos, y con el 1<sup>o</sup> punto de esta figura. El 2<sup>o</sup> punto es el casquillo que soldado con las andas 3<sup>o</sup> punto y teniendo para sujeción en el mando o conductor un tornillo pisionero 4<sup>o</sup> punto.

Figuras 12<sup>o</sup> y 13<sup>o</sup>. La primera de estas figuras representa uno de los jugadores delanteros y su descripción se concreta nada más que a señalar 1<sup>o</sup> el sitio por donde será llevado e impulsado de adelante para atrás y viceversa, en combinación con la figura 13<sup>o</sup>. Representa esta Fig<sup>o</sup> 13 en Sección un trozo de mando o conductor adicional 1<sup>o</sup> que lleva en sí una escopleadura y un tornillo pisionero.

Figura 14<sup>o</sup>. 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> punto y 2<sup>o</sup> y 3<sup>o</sup> de esta Fig<sup>o</sup>. A esta escopleadura que es de 0,035 x 0,004 lleva encajada y sujeta por el tornillo pisionero 3<sup>o</sup> punto de esta Fig<sup>o</sup>, Una chapa de 0,004 de gruesa que en su base tiene una forma triangular y una espiga, 4<sup>o</sup> punto, que encaja en la ya citada escopleadura. Fig<sup>o</sup> 14, 1<sup>o</sup> punto. continuando después en sentido vertical de abajo para arriba y atravesando el campo de juego recoge a los jugadores delanteros de cada equipo por una pierna y tres tornillos, 5<sup>o</sup> punto y 1<sup>o</sup> de



de la Fig<sup>a</sup> 12y que al ser impulsado por el mando o conductor central Fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> 6<sup>a</sup> punto éste a su vez por medio de un ballestón Fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup>, 9<sup>a</sup> punto impulsa a cinco mandos adicionales Fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup> y 5<sup>a</sup> puntos los que llevan la yá citada escopleadura. Fig<sup>a</sup> 4<sup>a</sup>. 10, 11, 12, 13 y 14 puntos hacen que los jugadores se deslicen por el campo de atrás a adelante y viceversa dando la sensación que estos cinco delanteros de cada equipo van corriendo.

La Fig<sup>a</sup> 14 representa en sección un trozo de mando o conductor, una escopleadura y un tornillo pisienero. Permitaseme no ampliar más detalles sobre estetema por entender que yá lo he descrito suficientemente.

Fig<sup>a</sup> 15.- Esta figura representa la bota de un jugador 1<sup>a</sup> Me interesa hacer constar y destacar el punto 2<sup>a</sup> que es una bola de rodamiento que llevará todo jugador en general en la bota, cuya bola de rodamiento vá sujeta por una chapita 3<sup>a</sup> y sujeta ésta por dos tornillos 4<sup>a</sup> y 5<sup>a</sup> a la planta del jugador lo que les permitirá suavemente deslizarse por el campo.

Figura 16<sup>a</sup>. Representa esta figura la vista del cerrojillo en sección. El 1<sup>a</sup> punto señala una plataforma rebajada que en unión del 2<sup>a</sup> punto forma escuadra, Estas dos piezas unidas en sí y en compañía del 7<sup>a</sup> punto forman una bancada. El punto n<sup>o</sup> 2<sup>a</sup> en su parte baja interior lleva un macho 3<sup>a</sup> punto que en unión del 7<sup>a</sup> punto forman los machos de las correderas 8<sup>a</sup> y 9<sup>a</sup> punto lo que permitirá al soporte 5<sup>a</sup> punto deslizarse de atrás para adelante y viceversa. El 6<sup>a</sup> punto es la corona o mango del impulsor que vá enroscada al soporte del cerrojillo y sirve para impulsar a éste en su doble movimiento de ida y vuelta. El 4<sup>a</sup> punto es el tornillo que sujeta al ballestón de acero que obliga a las monedas a descender a su depósito, 2<sup>a</sup> punto Fig<sup>a</sup> 7<sup>a</sup>.

Figura 17<sup>a</sup>.- Esta figura representa la vista de la portería desde el campo de juego. 1<sup>a</sup> punto ofificio que es el eje y por donde salen los mandos o conductores de los jugadores medio centro, medio derecha y defensa derecha de cada equipo. Fig<sup>a</sup> 3<sup>a</sup>,

3º, 4º y 4A. El segundo punto de esta figura es una escopleadura que sirva de eje para el mando o conductor de los porteros Fig. 3º 2º y 2 A. El punto 3º es completamente identico al 1º punto. Unicamente se diferencia en que al mando o conductor que pasa por este eje no mueve nada más que a dos jugadores que son el medio izquierdo y el defensa izquierdo. En lo demas completamente identico e iguales al 1º punto de esta figura. El 4º punto señala el hueco de la portería y en su fondo llevara una red de cuerda. Los puntos 5º, 6º y 7º de esta figura señalan los soportes de los ejes por donde pasan los mandos o conductores ya mencionados anteriormente.

Descrito con todo detalle lo que constituye el presente registro de Modelo de Utilidad, se hace constar que en el mismo pueden introducirse aquellas modificaciones que la practica del mismo vayan aconsejando como igualmente serán susceptibles de modificaci'on todos aquellos elementos y accesorios que forman parte del mismo, Las dimensiones, forma y materiales empleados en su construcci'on siempre que ello no haga variar la esencialidad del presente invento.





1.- Modelo de futbol de mesa, caracterizado por el hecho fundamental de que todos los mandos o conductores accionan desde los testeros de las mesas y el publico jugará de frente, de portería a portería y no por las bandas laterales como en las mesas que hay ya establecidas.

2.- Modelo de futbol de mesa, caracterizado porque consta de cuatro cuerpos, teniendo el primero en su exterior; tres mandos o conductores que por empuñadura llevan los mangos en forma de culata de pistola, siendo dividida en tres puntos, la relacion de dichos mandos o conductores; el primero o sea el mando o conductor de la mano izquierda esta constituido por el mango de culata al que le sigue enchufado unapletina de hierro, siendo enchufado a su vez a esta pletina, un tubo de metal de una longitud que llega hasta la línea media de jugadores. Dicho tubo de metal lleva, en primer termino, y enchufado, un casquillo de metal con un tornillo pisionero. Este casquillo lleva soldado una media anda que va a recoger por encima de la cintura y sujeto por dos tornillos al jugador defensa izquierdo de cada equipo. En segundo termino y al final del mando o conductor vuelve a llevar enchufado otro casquillo con su tornillo pisionero tambien y otra media anda soldada, como la anterior y ésta recoge al jugador medio izquierda. Este mando o conductor ya formado y apoyandose, primero, en una escopleadura que tiene el testero de la mesa, por la parte de afuera y segundo, en un soporte que tiene un eje por dentro, por la parte del campo de juego, y este eje es una escopleadura en forma triangular lo que le permite a este mando o conductor la doble acción de derecha a izquierda, en forma de abanico y de atras para adelante, y viceversa y llevando a los jugadores en todos los sentidos segun el capricho del publico y dentro de su campo de acción. El segundo punto es la acción del portero de cada equipo. Este jugador obedece a un mando o conductor que esta formado por otro mango en forma de culata de pistola, llevando adherido al referido mango, una varilla de hierro calibrado y a su terminación



va doblado en escuadrar y despalmillado y esta parte lleva la figura de la espalda de este jugador sujetandole por medio de tres tornillos. Este mando o conductor, ya formado, se apoya, primero, en un taladro ovalado que lleva el testero de la mesa por la parte exterior y en la linea centro de la porteria y segundo, en un soporte que tiene un eje por dentro, por la parte del campo de juego, el cual soporte va situado encima de la porteria en una tabla que lleva la mesa de costado a costado, y que sirve de bancada y sujeto por debajo, por tornillos tirafondos, sirviendo esta bancada no solamente para este jugador sino tambien para el que se ha hecho mencion y ademas para el que se va a referir a continuaci'on. El soporte referido lleva una escopleadura triangular, pero invertida, por ser la accion de este mando conductor mas o ta pero sus movimientos son tan correctos e iguales que el anteriormente explicado, de atrás para adelante y viceversa, y de derecha a izquierda en forma de abanico, lo que le permite a este jugador desplazarse de un sitio para otro, siendo el tercer punto el referente a la accion del tercer mando o conductor de la mano derecha de cada equipo. Este mando o conductor es exactamente igual que el ya mencionado para la mano izquierda, siendo asimismo ident ca la accion y composici'on, con la diferencia de que sirve para llevar a tres jugadores que son el defensa derecho, el medio centro y el medio derecho de cada equipo, y que la anda que lleva a estos dos ultimos jugadores es doble por ir los dos conducidos a la misma altura, uno a derecha y otro a izquierda, siendo posible la accion de estos mandos o conductores a que se ha hecho referencia, por ser difigidos quince milimetros por encima de la estatura normal de los jugadores.

3.- Modelode futbol de mesa, segun las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza por la doble combinacion en virtud de las escopleaduras y taladros ovalados que lleva en su exterior los testeros por detras de las porterias en el primer cuerpo de esta mesa, los cuales, combinados con los soportes interiores que lleva por la parte interior de este mismo cuerpo de la mesa, en cuyos soportes van los ejes que son escopleados en sentido horizontal, y de



forma triangular permite a los mandos o conductores desplazarse de adelante para atrás y viceversa, y de derecha a izquierda, en forma de abanico. movimiento necesario, para que estos jugadores corran de un sitio para otro, siempre dentro de su campo de acción.

4.- Modelo de futbol, de mesa, según las reivindicaciones precedentes, caracterizado igualmente porque el primer cuerpo de esta mesa tiene interiormente el campo de juego que es una chapa que va encajada en unos rebajos que lleva interiormente este cuerpo y sujeto por una sección de tornillos en sus bandos laterales, yendo provista dicha chapa, que forma el campo de juego, de varias escopleaduras paralelas, a las bandas de la mesa, siendo destinadas, cada una de estas escopleaduras, a dejar paso a unas andas que atraviesan el campo de juego, y que parten de un movimiento mecánico que tiene el segundo cuerpo de la mesa. Estas andas salen una por cada escopleadura que recogiendo, por una pierna a los jugadores, delanteros de cada equipo, los lleva de adelante para atrás y viceversa, según el impulso que se da al juego. El campo de juego, lleva, a todo su alrededor una valla de madera o cualquier otro material, que marca las líneas de juego del mismo.

5.- Modelo de futbol de mesa, según las reivindicaciones precedentes, que se caracteriza igualmente porque el segundo cuerpo de la mesa forma un bastidor que en sus medidas exteriores, es idéntico al primer cuerpo. Este bastidor va reforzado además de su cabecero y babor de cinco fuertes peñazos, los cuales, además de dar fortaleza a la armadura, sirven de ejes y soportes por mediación de unos taladros pasantes de todo el largo de los mandos o conductores de este cuerpo y que además emplean para sostener a éstos y como soportes les permite deslizarse de adelante para atrás y viceversa. Los mandos o conductores señalados actúan del siguiente modo. En cada uno de los testeros del segundo cuerpo de esta mesa, llevan unos mangos torneados a los cuales van enchufados, y en sentido horizontal, unas varillas de hierro calibrado, a cuyo final va enlazado un ballestón de forma triangular, a cuyo ballestón vuelven a enchufarse otros cinco mandos o conductores adicionales. llenando cada uno en sí una escopleadura y un tornillo pistónero.



Esta escopleadura encaja en sí una anda que es en su terminación, de forma triangular, y una espiga que la sujeta al tornillo pialonero, y continuando después esta anda de abajo para arriba, en sentido vertical, atraviesa el campo de juego por medio de unas escopleaduras rasgadas que lleva 'este y que permite recoger al jugador por una pierna, y sujetarle por medio de tres tornillos, lo que hace que el jugador pueda deslizarse por el campo, de atrás para adelante, y viceversa, dando la sensación de que corre, teniendo en cuenta que todos los jugadores estaran con las piernas abiertas en posición de juego. Las escopleaduras que llevan los mandos o conductores adicionales, van situadas en forma alterna, siendo el motivo de esto el que los jugadores delanteros de cada equipo, una vez situados en el campo marcan con su posición, la tactica doble W.

6.- Modelo de futbol de mesa, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza en que entre el primero y segundo, sexto y septimo peinazo, del bastidor que forma el segundo cuerpo de la mesa, llevan dos tabicas que lo dividen en tres huecos, siendo los dos centrales las troneras, donde van situadas las porteras y por donde se introducen las pelotas, una vez conseguido el gol, en la inteligencia de que este movimiento, y combinaciones detallados son dobles e invertidos, uno por cada equipo y su acción se desarrolla por ir montados uno encima del otro con dos centimetro de diferencia, lo que les permite entrecruzarse sin obstaculo alguno.

7.- Modelo de futbol de mesa, conforme a las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque las medidas del tercer cuerpo de la mesa son completamente iguales, a los cuerpos anteriores, formando un conjunto los tres por dobles juegos de bisagras y dobles juegos de cerraduras, estando, dicho tercer cuerpo, dividido a su vez, en tres cuerpos interiores y paralelos a las bandas de la mesa, llevando el primero de dichos cuerpos, una caja para la recogida de las monedas introducidas por el conducto del cerrojo, y asimismo por encima de esta caja, y sirviendo la misma de bancada va



situado el cerrojillo de las monedas, en el mismo centro del largo de este tercer cuerpo de la mesa, y en su exterior, de un escudo con una ranura ajustante del ancho y grueso de las monedas de peseta, cuya moneda una vez introducida, rueda por un soporte acanalado, e inclinado que tiene la figura de un cuarto de ovalo, por el que esta se desliza facilmente a su primer deposito que es una ranura que lleva el cerrojillo.

8.- Modelo de futbol de mesa, segun las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque el escudo a que se ha hecho referencia, lleva tambien por debajo de la ranura de introduccion de moneda el mango del cerrojillo, cuyo mango, al ser impulsado hacia adentro y estando la moneda colocada en su primer deposito, que es una ranura que lleva el mismo ancho y grueso que las monedas de peseta al impulsado hacia adentro, la moneda empuja a un esparrago que lleva interiormente la segunda parte del cerrojo. A su vez y por medio de este impulso, la moneda es llevada hacia adentro y pasa por una ranura o trampa que tiene y que lleva la bancada del cerrojo siendo impulsada hacia abajo a su deposito final por un balleistin sujeto al soporte de la bancada por un tornillo que va situado encima de esta trampa abierta, lo que le permite su rapido descenso, con la particularidad de que al ser impulsado el cerrojillo tiene la doble accion de que al final de él del mismo lleva engarzado y sujeto por un tornillo pasante un trozo de madera que hace de cola de éste, llevando, este trozo de madera, engarzado, en su parte media, una horquilla inclinada de hierro que en su parte baja va provista de un juego de bisagra con dos tornillos rosca de madera que sujetan el fondo del deposito., adonde van a parar las pelotas que se han introducido por las porterias. Debido a este doble movimiento, del cerrojillo, la horquilla inclinada, se situa en posicion vertical y empujando el deposito de pelotas hacia abajo y permitiendo a estas deslizarse hacia el exterior, depositandose éstas en un cajon cogedor de forma triangular que les permite su rapido descenso volviendo este cerrojillo, una vez cumplida su misión, a su posicion normal y de retroceso, debido a un fuerte resorte



que lleva en si en la segunda parte del cerrojillo.

9.- Modelo de futbol, de mesa, segun las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza asimismo porque el referido cerrojillo tiene como base una bancada o plataforma que lleva en su mano izquierda un soporte que forma escuadra con esta, y ademas porque vá adherido a todo su largo un macho en la parte baja y otro macho encima de un rebajo de que va provista la bancada en su mano derecha. El cerrojillo lleva a la misma altura y al mismo grueso que los machos un acanalado a cada lado, lo que le permite embragarse y formar corredera, y en su parte o cara superior, una chaveta sujeta por dos tornillos, que les sirve de tope y no le permite la salida al exterior debiendo hacerse constar que el movimiento y los efectos del cerrojillo no seran posibles en tanto no reciba este la moneda.

10.- Modelo de futbol de mesa, de acuerdo con las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque el segundo cuerpo interior de la mesa tiene por mision el llevar encajados y a su largo dos tubos inclinados que sirven de conductores de pelotas que caen por las porterias hasta el deposito de separación que hay entre ellos en su parte final, siendo cubierto dicho deposito de pelotas, por un tablero que va sujeto por su parte trasera por medio de dos bisagras y en su centro por otra bisagra que lo fija por dos tornillos a una horquilla, la cual al ponerse en sentido vertical, impulsa el fondo para abajo, saliendo las pelotas al exterior, sirviendo las dos tabicas que dividen interiormente este cuerpo de la mesa, a la par y en sentido cruzado de soportes para la pieza que hace de cola del cerrojillo en el que va enganchada la horquilla que hace funcionar el deposito de pelotas.

11.- Modelo de futbol de mesa segun las reivindicaciones anteriores que se caracteriza porque los jugadores medio izquierdo, medio centro, medio derecho, defensa derecho, y defensa izquierdo, llevan en la planta del zapato, una pequeña bola de rodamiento sujeta por una chapita y dos tornillos pequeños, Esta chapita lleva en su centro un pequeño orificio que permite a la bolita de rodamiento



asomar al exterior una tercera parte, que es suficiente para que el jugador se deslice por el campo con facilidad.

12.- "MODELO DE FUTBOL DE MESA"

Segun se describe y reivindica en esta Memoria descriptiva y detalla en el planoreglamentario la cual consta de veintiuna hoja foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, veintiuno de junio de mil novecientos cincuenta y uno.

*Muertos*  
*Abarten*

1-970 9

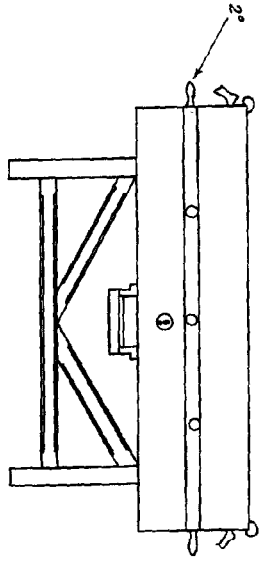


Fig. 1

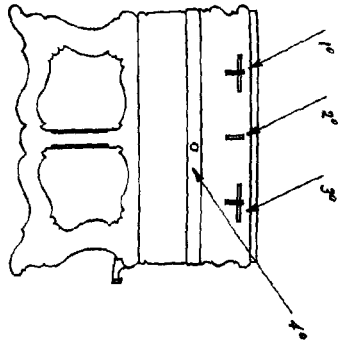


Fig. 2

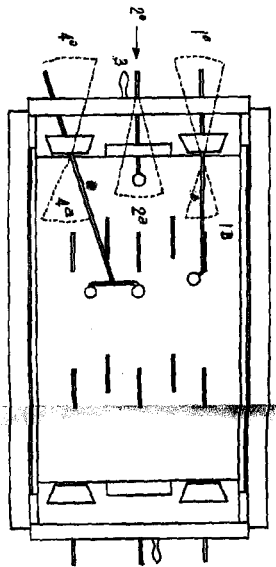


Fig. 3

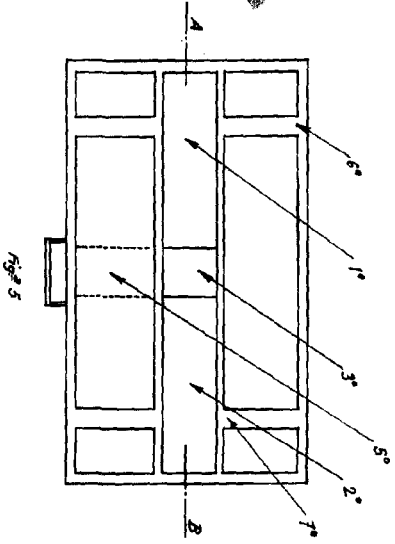


Fig. 4

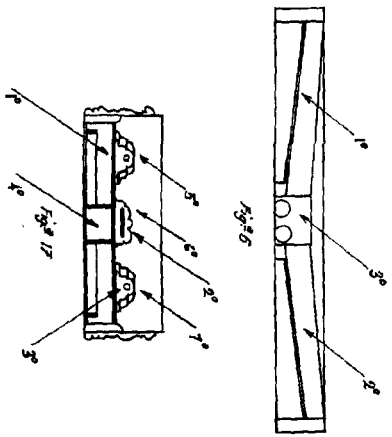


Fig. 5

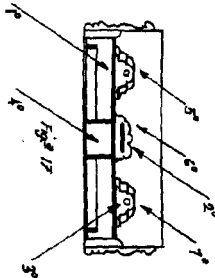
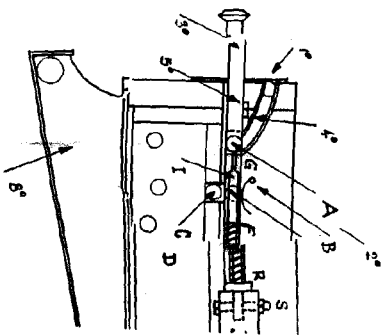


Fig. 6



1/2



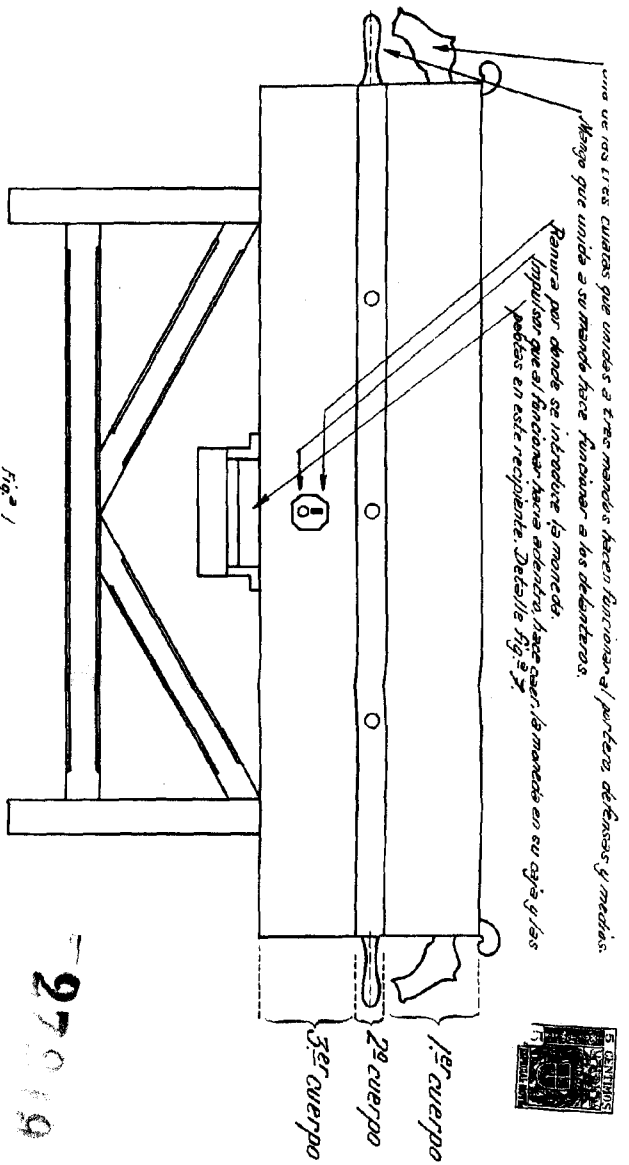
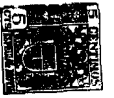


Fig. 1  
 Alzado longitudinal/ Esc. 2/10

27019

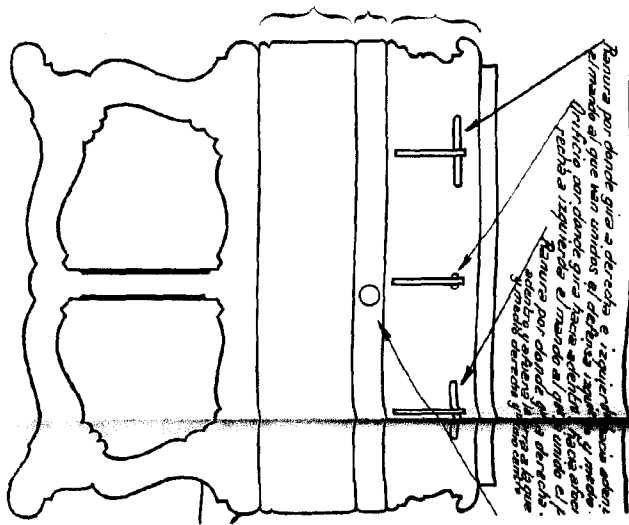


Fig. 2  
 Alzado lateral/ Esc. 2/10

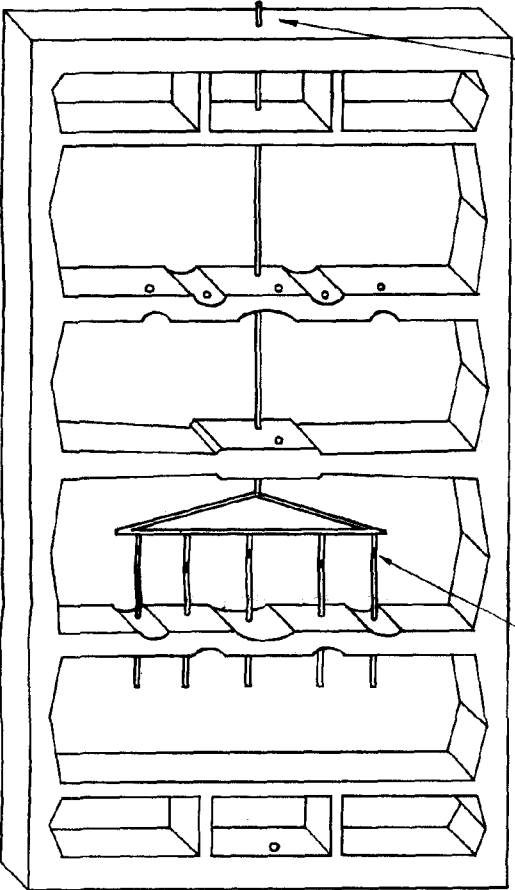


Fig. 4  
 Planta del segundo cuerpo. Esc. 2/10

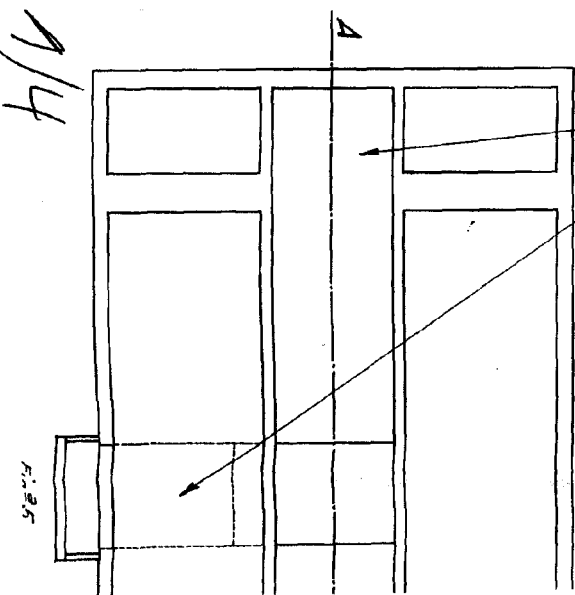


Fig. 5

1/4

izquierda hacia adelante y alarga  
 hasta izquierda y medio izquierdo,  
 a derecha y hacia fuera y de de-  
 recha al que se unido el portera.  
 de modo que se desplace e izquierda hacia  
 derecha la parte a la que está unido el defensa  
 derecha y medio centro.  
 Manera al que se unido  
 el mando que mueve  
 los delanteros.

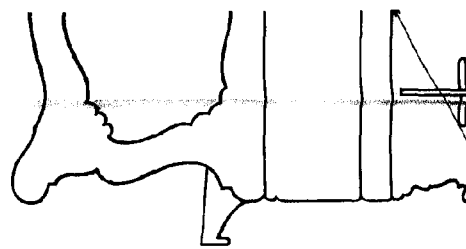
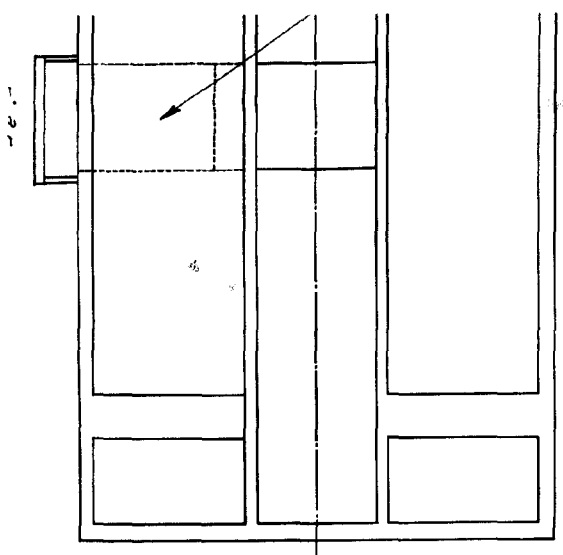


Fig. 1 Esc. 2/10

si ellas quedan sido gol!  
 to el depósito donde están las monedas y el ce-  
 rrejo de extracción de pelotas, según deta-



Alfida que mueve el mando del defensa y medio izquierdo. Se mueve de dentro a afuera y de derecha a izquierda en un  
 trayecto de 15 cms.  
 Alfida que mueve el mando del portera. Se mueve igual que la anterior alfida.  
 Manera que mueve el mando de los delanteros. Se mueve solamente de adelante a atrás recorriendo 15 cms.  
 Alfida que mueve el mando del defensa y medio derecha y medio centro. Se mueve igual que el izquierdo.

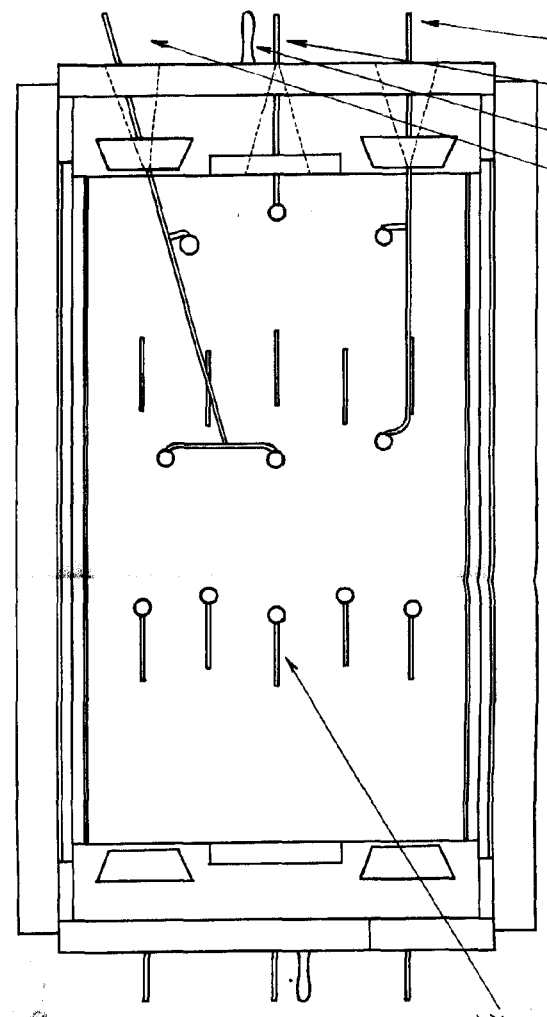
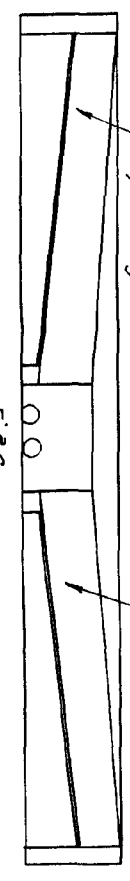


Fig. 3 Planta de la cancha y del cuerpo Esc. 2/10

Ranuras por donde se  
 mueven los delanteros.



Ranuras de la Fig. 5



Tubo cuadrado que sirve con la ranura  
 de conducción de pelotas a su depósito  
 una vez conseguido el gol!

Puestos de mando

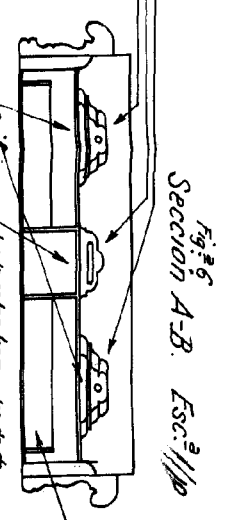
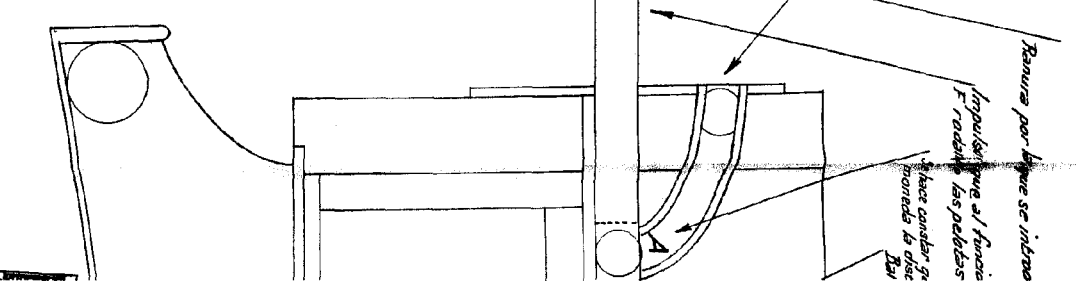


Fig. 6 Sección A-B. Esc. 2/10

Aplicados por donde salen las monedas de de-  
 recha y hacia el depósito por donde sale el mando del  
 portera.

Fig. 7 Vista de la portera desde la cancha. Esc. 2/10



Ranura por donde se introduce

Impulsa que al funcionar  
 hace conitar la moneda  
 hacia el depósito

2/4

Ranura por la que se introducen las monedas y aberturas del cargio donde se alojó (A) hasta que es impulsado el cargio y pasa a (B), cae a (C) y después a (D).

Impulsor que al funcionar hacia adentro mueve la moneda de A a B y la horquilla E pasa a posición vertical haciendo caer el fondo F rodando las pelotas al exterior.

Se hace constar que si no existir la moneda en A el mecanismo de expulsión de pelotas no funciona F por ser el ancho de la moneda la distancia precisa para abrir el compartimiento de pelotas hacia el exterior. F Ballestón que abliga a la moneda a descender a su depósito y que va sujeto por un tornillo al soporte del cargio.

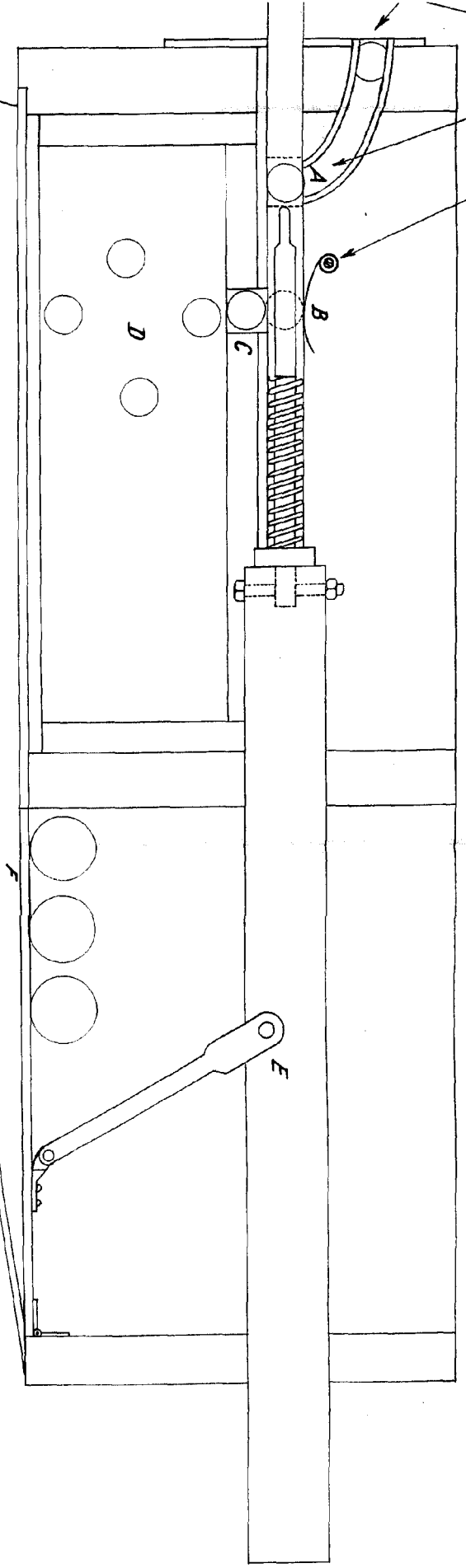


Fig. 11  
Escala 1/2

Fig. 17  
Mecanismo de salida de pelotas. Esc. 2/12

*Manuel Márquez*  
*Figueras*

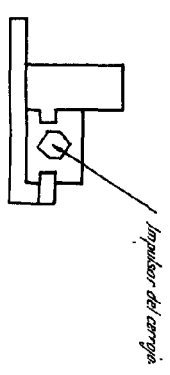


Fig. 16  
Vista de frente del cargio. Esc. 4/12

3/4

Es

a (C) y después a (D).  
finado

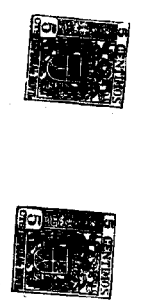
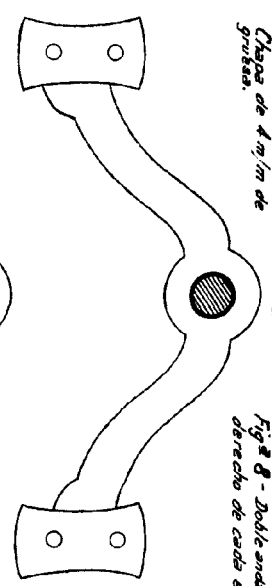
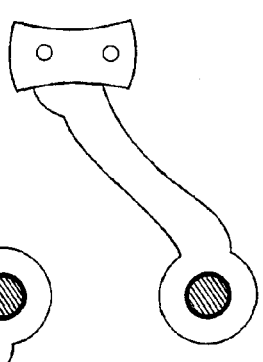


Fig. 8 - Doble anda para el medio centro y medio derecho de cada equipo.



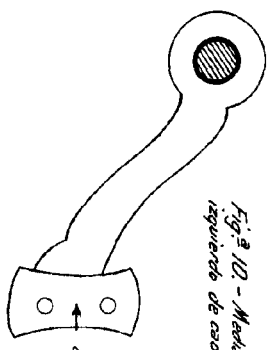
ESC. 3/2

Fig. 9 - Media anda para el defensa derecho de cada equipo.



ESC. 3/2

Fig. 10 - Media anda para el defensa y medio izquierdo de cada equipo.



ESC. 3/2

Cintura del jugador.

En los mandos y a la altura de los jugadores, líneas media y defensas de cada equipo son ayudados por unas andas que parten de la cintura del jugador al mando (Fig. 8 y 10)

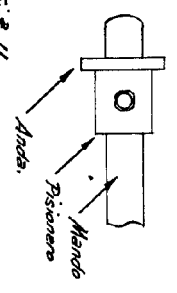


Fig. 11  
ESC. 3/2

Los cinco delanteros de cada equipo son llevados cada uno por una anda que parte del mando central adelantando la cancha de juego y llevando a cada jugador sujeta por una pierna con 3 tornillos y con un movimiento de 15 cms. de detrás a adelante.

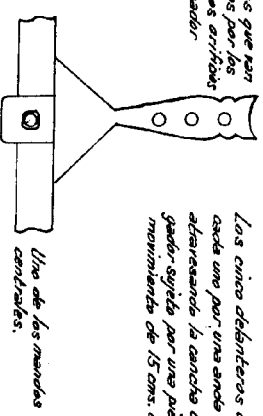


Fig. 13  
ESC. 3/2

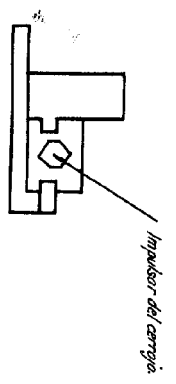
Línea de las manos centrales.



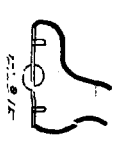
Fig. 12

Andas que van unidas por las mismas aristas al jugador

Fig. 16  
Vista de frente del cerrojo. Esc. 4/2



Impulsor del cerrojo.



ESC. 1/2

4/4