

29930



18 NOV.

Memoria Descriptiva

para

UN MODELO DE UTILIDAD

a favor de

Don Fernando Manzanares Espinosa,
de nacionalidad española

residente en

T O L E D O

Avda. de la Reconquista - 2º Bloque, Escalera E.
pral. centro

por:

" JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA "

=====

29930



El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de futbol de sobremesa, el cual se compone de los siguientes elementos esenciales.

5 En la mesa propiamente dicha, dispuesto un tablero inferior que soporta la parte que simula el campo de juego, que a su vez está constituida por varias piezas planas que descansan sobre el referido tablero por medio de columnas verticales, de modo que entre dichas piezas quedan ranuras, de las direcciones que se deseen, que constituyen los espacios
10 por los cuales se mueven los muñecos que simulan los jugadores

- en los lados menores del rectángulo que forma el campo de juego, van dispuestas dos redes, que corresponden a las porterías y debajo de las cuales van practicadas dos vaciados o ranuras, por el que caen los balones al ser gol a
15 una rampa, que a su vez los conduce a un colector del que pueden ser retirados para continuar el juego.

Los jugadores que no son los porteros consisten cada uno en un muñeco formado de dos partes montadas en un eje vertical; la parte superior que puede resbalar a lo
20 largo de dicho eje, haciendo tope con su cabeza en una placa atornillada a altura conveniente en el extremo roscado del eje y que en el interior presenta el alojamiento para un muelle, que rodeando dicho eje impulsa hacia arriba el cuerpo del muñeco; y la parte inferior del jugador montada giratoria en
25 otro eje transversal solidario del vertical, que a la vez sirve de apoyo al referido muelle; yendo enlazada entre sí ambas partes por un tetón o saliente, dispuesto en la parte de abajo



del cuerpo superior, y el cual entra en una ranura de inclinación adecuada practicada en la parte inferior, de modo que al mover hacia abajo el cuerpo del muñeco, la pierna o piernas del mismo avanzan de modo que pueden impulsar al balón.

5

- el eje vertical que soporta a cada jugador, atraviesa la parte que constituye el campo de juego por un casquillo, colocado en una garganta dispuesta al efecto, que disminuye el rozamiento y más abajo es solidario de un platillo, por intermedio del cual se sujeta en el dispositivo que le soporta y conduce en su movimiento.

10

- cada dispositivo de estos está formado por: una pieza, que por intermedio de bolas de rodamientos descansa en el tablero inferior de la mesa, y a la cual lateralmente van unidos unos listones verticales, que guían otra pieza análoga entre la cual y la primera va comprendido un muelle que impulsa a la pieza superior contra las que forman el campo de juego, en las cuales se apoya también por intermedio de bolas de rodamientos yendo esa pieza superior atravesada por el eje del muñeco y el platillo solidario de éste apoyado en la pieza inferior, a la que atraviesa la prolongación del eje que se sujeta debajo de ella por un pasador.

15

20

- el muñeco que corresponde a cada portero va montado en una pieza, que puede desplazarse en guías horizontales paralelas al marco de la portería, cuya pieza presenta una ranura vertical, en la que se mueve un muñón solidario de una biela, que a su vez gira con una polea, en la que se

25



5 enrolla un cable que, paralelamente al borde menor del campo correspondiente y pasando por poleas guías apropiadas, se une a un pedal impulsado hacia arriba por un muelle, mientras que la pieza que soporta al portero va impulsada por otro muelle, de modo que al pisar el pedal y vencer su muelle, el portero se desplaza hacia un costado de la portería y al soltar el pedal el otro muelle le hace ir hacia el costado contrario.

10 Dentro de las reivindicaciones que se establecen pueden construirse juegos de los tamaños y materiales que se deséen y con los detalles de organización y presentación que se estimen convenientes ya que ninguna de esas variaciones en cualesquiera de tales extremos afectan a la esencialidad reivindicada, por lo que los juegos que se establezcan con esas modificaciones no serán sino variantes igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

15 En esta idea las adjuntas figuras corresponden únicamente a formas de ejecución, de las distintas parte que componen el juego y de su conjunto, que no tienen carácter alguno limitativo, sino únicamente el objeto de servir de ejemplo de realización, que concreten cuanto se dice en esta memoria descriptiva.

La figura 1 representa la vista de conjunto en perspectiva, de un juego.

25 La figura 2 muestra la vista, por la parte superior de una de las formas que puede tener la parte que en el juego corresponde al campo de fútbol.

La figura 3 presenta una sección longitudinal

29930



del mismo, a lo largo de una línea perpendicular a las porterías

La figura 4 se refiere a la sección transversal del juego y proyección sobre ellas de los elementos que mueven al portero.

5

La figura 5 detalla el dispositivo que va colocado en el extremo inferior del eje, de cada uno de los muñecos que simulan los jugadores.

La figura 6 indica la sección diametral del mismo dispositivo.

10

La figura 7 representa su vista por su parte superior, con el eje seccionado.

La figura 8 corresponde a la vista en perspectiva esquemática del eje.

15

Las figuras 9 y 10 ilustran la disposición de los muñecos jugadores.

La figura 11 en sección y vista parcial pone de manifiesto el montaje de tales muñecos.

20

Con referencia a las mencionadas figuras y a los números que sobre ellas designan las distintas partes del juego representado, su descripción es como sigue:

25

El juego se compone de la mesa 1, que en la parte superior lleva el tablero 2, que constituye el campo de juego y va rodeado del reborde 3 de la mesa. Ese tablero tiene varias canales o ranuras 4, que pueden adoptar las direcciones -figuras 1 y 2- que se desee (también son líneas onduladas) y por las cuales se mueven los eje que soportan los muñecos 5, que representan a los jugadores: yendo además dis-

29930⁸ NOV



puesta sobre el campo las redes 6, que forman las porterías, debajo de las cuales están las ranuras 7 por las que caen los balones 8 cuando se hace gol, para resbalar por la rampa 9 y poder ser cogidos en el colector 10.

5 Cada muñeco jugador 5 va atravesado por un eje 11, que lleva su parte superior 12 roscada, para atravesar la cabeza de aquél y recibir la placa tuerca 13, que se coloca a la altura conveniente, para servir de tope a la cabeza del muñeco.

10 Este se compone de la parte superior, en que va puesto el 5, que puede deslizarse a lo largo del eje 11, cuando se presiona la cabeza del muñeco, y la parte de las piernas 14, montadas giratorias alrededor del eje 15, que además sirve de apoyo al muelle 18, que impulsa hacia arriba a la parte 5 o busto del jugador. Este lleva un pitón 16, que entra en la ranura 17, de modo que al descender el cuerpo 5 y recorrer el pitón 16 dicha ranura, obliga a la parte 14 a bascular alrededor del eje 15 levantándose la pierna 19 para golpear al balón. También puede disponerse el eje 11 dentro de la cabeza del jugador sin que sobresalga al exterior, de modo que para 15 20 que el jugador de la patada al balón solamente se presione sobre los hombros del mismo, quedando la cabeza fija e inmóvil.

25 En su parte inferior el eje 11 está soportado por el dispositivo a que se refieren las figuras 5, 6 y 7 que puede rodar entre el tablero 2 de la mesa y la placa 20, sujeta a él por las columnas 21.

Dicho dispositivo consta -figuras 5 y 6- de la



5

pieza 22 que lleva alojadas en su base las bolas 23, de rodamiento sobre la placa 20, y unidos los listones 24 que sirven de guía a la pieza 25, impulsada hacia arriba por el muelle 26 y la cual lleva también unas bolas 27 por las que el dispositivo apoya en la parte inferior del tablero 2, con lo que el eje 11, sujeto a la parte inferior por el pasador 28, puede desplazarse por cualquiera de las ranuras 4, rodando entre el tablero 2 y la placa 20.

10

El eje 11 apoya en la pieza 22 por intermedio del platillo 30 -figuras 8, 5 y 6- con lo que queda sujeto a ella por dicho platillo y por el pasador 28. Para facilitar los movimientos del muñeco, ese eje atraviesa la plancha 2 por el casquillo 29.

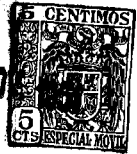
15

El movimiento de los porteros dentro del marco de las respectivas porterías se consigue mediante los pedales 31 impulsados hacia arriba por los muelles 32, los cuales al ser pisados tiran del cable 33 que se mueve en poleas de conducción apropiadas para tirar circunferencialmente de la polea 35 con lo cual se mueven las bielas 36, que en su otro extremo tienen el muñón 43 que entra en la guía vertical de la pieza 37 que soporta al portero 3, cuya pieza se mueve en las guías 40 y es impulsada por el muelle 39. Es decir, que cada portero tiende a ir hacia un extremo de la portería, por el muelle 39 y hacia el otro por el 2, con lo que pisando con diversa intensidad el pedal 31 puede conseguirse que el portero ocupe la posición intermedia que se desée.

20

25

29930



Las poleas 41 y 42 que recogen el cable 33 a su bajada de la 34 tienen el objeto de permitir que el extremo de dicho cable se una al pedal en el lugar oportuno.

5 Por lo que se refiere a la forma en que van dispuestas las ramuras 4 por las que se mueven los jugadores pueden ser las que se indican en las figuras 1 y 2 u otras que se consideren apropiadas.

* * * * *

* * * * *

* * *

* *

*



N O T A

El presente Modelo de Utilidad, consta de las siguientes reivindicaciones:

5 1.- Juego de fútbol de sobremesa, caracterizado porque se compone de la mesa propiamente dicha, en la que va dispuesto un tablero inferior, que soporta la parte que simula el campo de juego, la cual está constituida por varias piezas planas, que descansan sobre el referido tablero por medio de columnas verticales, de modo que entre dichas piezas quedan ranuras, de las direcciones que se deséen, que constituyen los espacios por los cuales se mueven los muñecos que simulan los jugadores.

15 2.- Juego de fútbol, según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizado porque en los lados mayores del rectángulo que forma el campo de juego, van dispuestas dos redes, que corresponden a las porterías y debajo de las cuales están practicadas en tal campo, ranuras o vaciados por los que al ser gol, caen los balones a una rampa que a su vez los conduce a un colector, del que pueden ser retirados a mano para continuar el juego.

20 3.- Juego de fútbol, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque los jugadores, que no son los porteros, consisten en un muñeco formado de dos partes montadas en un eje vertical; la superior que puede resbalar a lo largo de dicho eje, por el que va atravesada, haciendo tope con su cabeza en una placa, atomillada a altura convenient

25

29930 NOV



5 te en el extremo roscado del eje, y que en el interior presenta el alojamiento para un muelle, que rodea dicho eje e impulsa hacia arriba el cuerpo del muñeco: mientras que, la parte inferior del jugador, va montada giratoria en otro eje transversal fijado en el primero, que sirve a la vez de apoyo al referido muelle.

10 4.- Juego de fútbol de sobremesa, según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizado porque las dos partes que forman cada muñeco jugador, están además enlazadas entre sí por un tentón o saliente, dispuesto en la parte de abajo del cuerpo superior y que entra en una ranura de inclinación adecuada practicada en la parte inferior, de modo que al mover hacia abajo el cuerpo del muñeco, la pierna o piernas del mismo avanzan pudiendo impulsar al balón.

15 5.- Juego de fútbol de sobremesa, según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizada porque el eje vertical que soporta a cada jugador, atraviesa la parte que constituye el campo de juego por un casquillo, colocado en una garganta del eje dispuesta al efecto, de modo que se disminuye el rozamiento, y más abajo es solidario de un platillo, por intermedio del cual apoya en el dispositivo que le soporta y conduce en su movimiento.

25 6.- Juego de fútbol de sobremesa, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque, cada uno de los dispositivos que soporta a los jugadores, está formado por una pieza, que por intermedio de bolas de rodamiento descansan en el tablero inferior de la mesa, y a la cual

29930



5 lateralmente van unidos unos listones verticales, que guían otra pieza análoga, entre la cual y la primera va comprendido un muelle, que impulsa a la pieza superior contra las que forma el campo de juego, en las cuales apoya también por intermedio de bolas de rodamiento; yendo esa pieza superior atravesada por el eje vertical del muñeco y el platillo solidario de aquél apoyado en la pieza inferior, a la que atraviesa la prolongación del eje que al otro lado se sujeta por un pasador.

10 7.- Juego de futbol de sobremesa, según la reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque el muñeco que corresponde a cada portero, va montado en una pieza que puede desplazarse en guías horizontales paralelas al marco de la portería, cuya pieza presenta una ranura vertical en la que se mueve un muñón solidario de una biela, que a su vez
15 gira con una polea en la que se enrolla un cable que, paralelamente al borde menor del campo y pasando por poleas guías apropiadas, se une a un pedal impulsado hacia arriba por un muelle mientras que la pieza que soporta al portero va impulsada por otro muelle, de modo que al pisar el pedal, y vencer su muelle,
20 el portero se desplaza hacia un costado de la portería, y, al soltar el pedal, lo hace hacia el contrario.

8.- " Juego de futbol de sobremesa ".

25 Según se describe y reivindica en esta memoria descriptiva, detallado en los planos reglamentarios que se acompañan.

Y cuya memoria descriptiva, consta de diez hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 13 de Noviembre de 1.951.

299970 Hoja 1/8

FIG-1

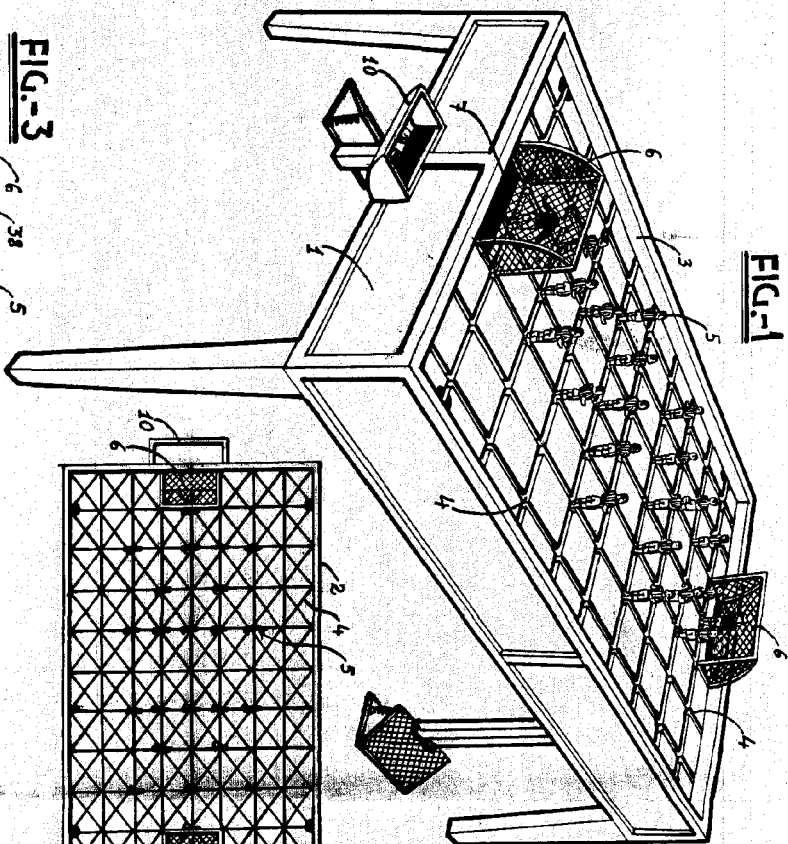


FIG-4

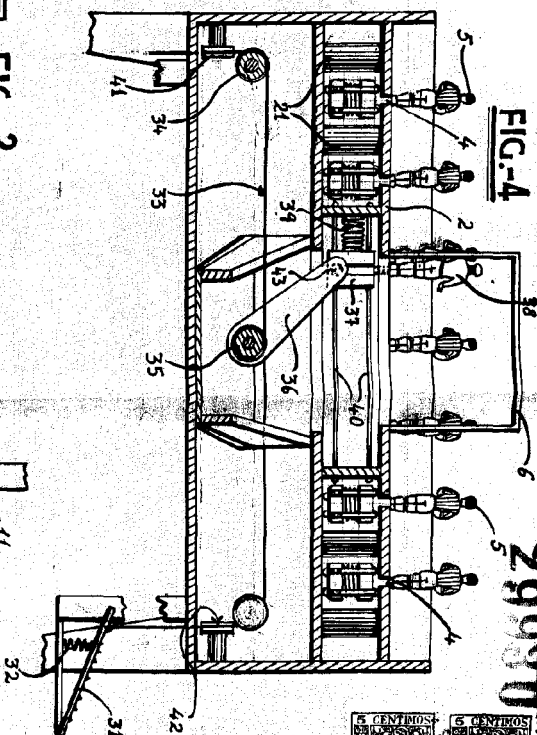


FIG-2

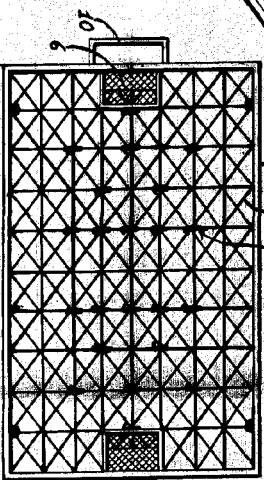


FIG-3

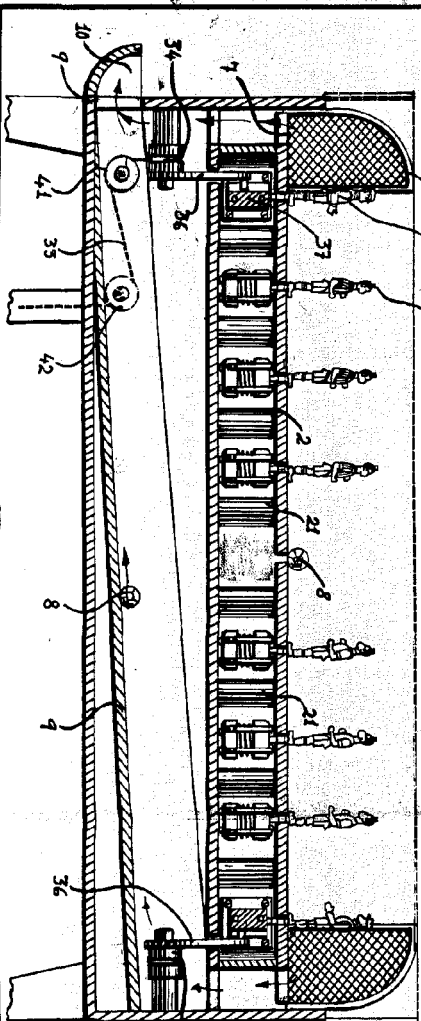
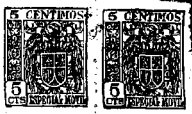
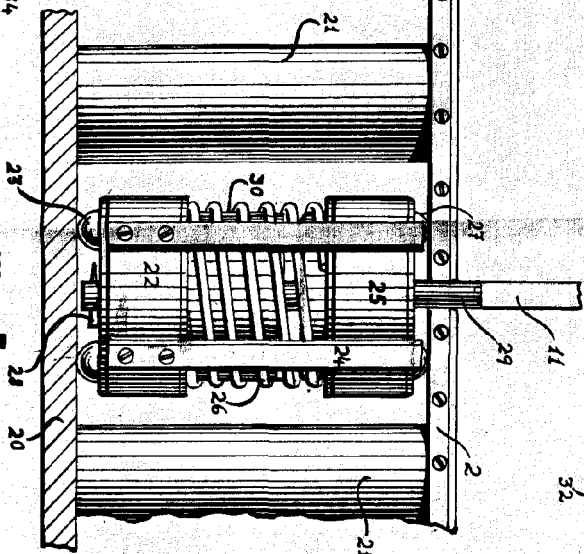


FIG-5



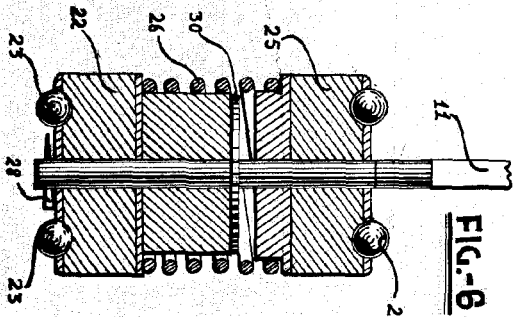


FIG-6

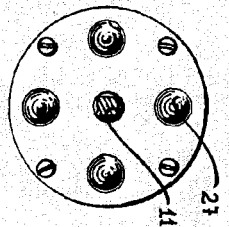


FIG-7

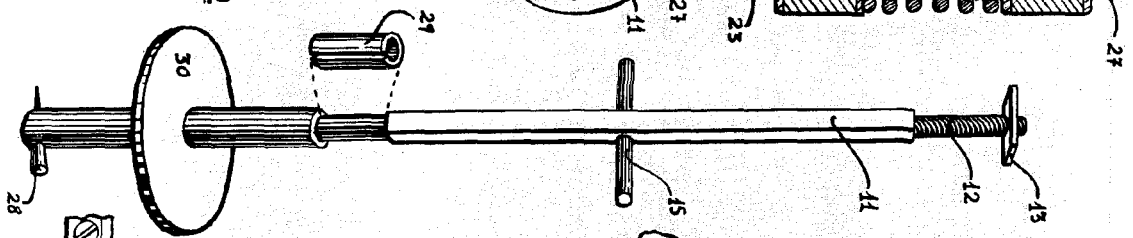


FIG-8

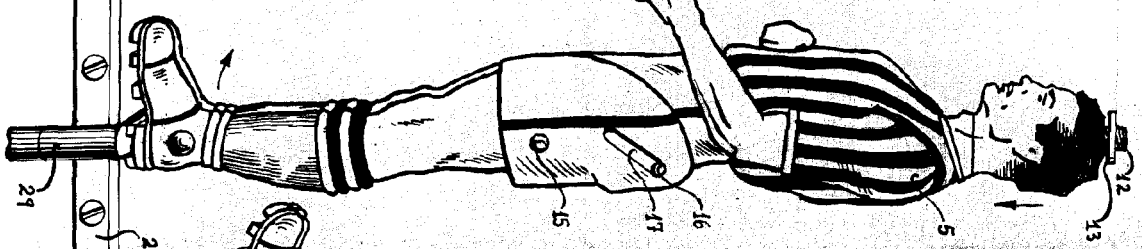


FIG-9

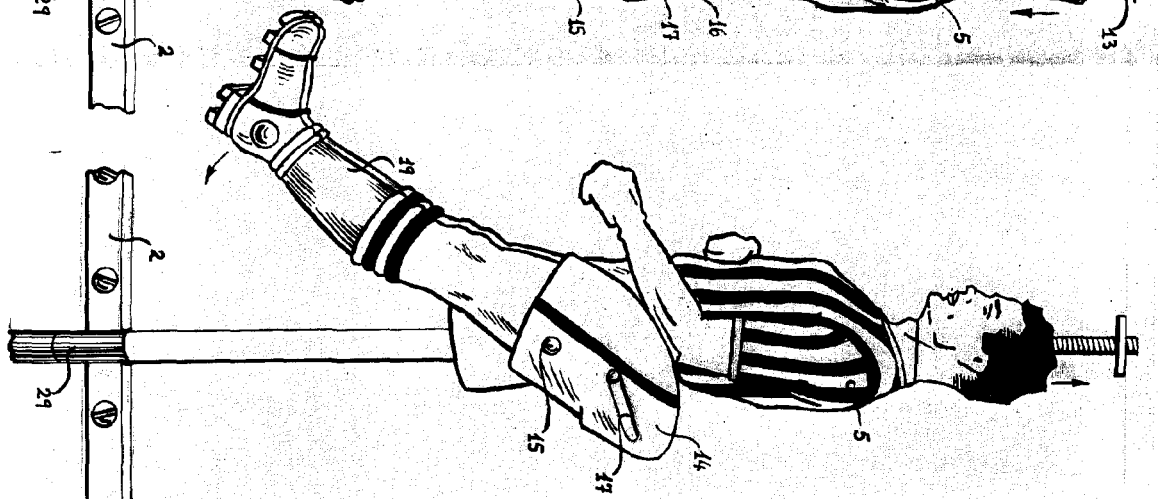


FIG-10

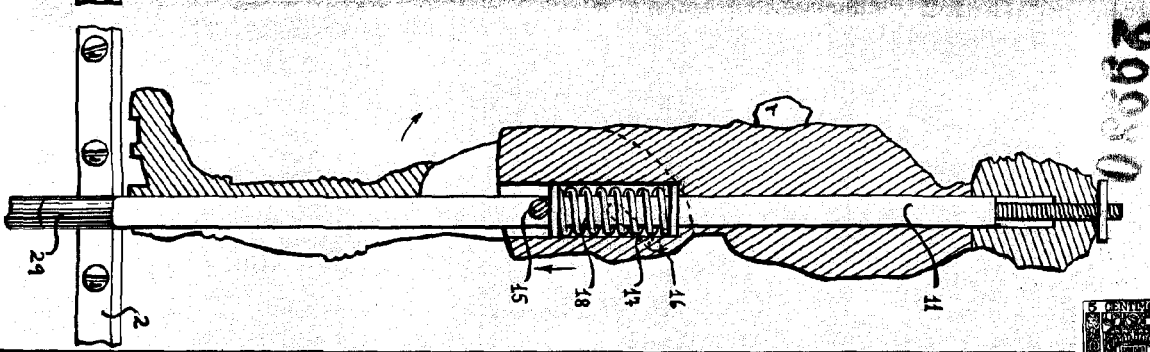


FIG-11

29980

