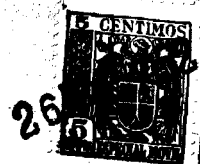


30718



MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD, POR VEINTE AÑOS EN ESPAÑA,
A FAVOR DE DON MARCOS RICO SANTAMARÍA, DE NACIONALIDAD ESPAÑOLA,
RESIDENTE EN BURGOS, Héroes del Alcázar, nº. 4,

sobre:

" FUTBOL DE SOBREMESA PERFECCIONADO "

30718

La idea a que se refiere la presente invención, es totalmente nueva en España, no habiendo sido conocida ni explotada con anterioridad a la fecha de la presente solicitud.

5 El objeto propuesto con esta invención ha sido el de conseguir el desarrollo total del juego de sobremesa, indentificándose al máximo con el deporte real, de tal modo que la pelota pueda ser movida y llevada por los jugadores en miniatura, tanto por alto como por bajo, según se desee, con juego de piés dispuestos para que así puedan maniobrar y de defensa con todo el jugador, incluso la cabeza y que las jugadas de gol, regateo y engaño tanto por alto como por bajo, y la jugada de córner, están traducidas con fidelidad en el juego, y que a la vez, el manejo de los mecanismos correspondientes de movimiento para la obtención de las jugadas citadas sea fácil y cómodo, tanto para caballeros como para señoritas y niños.

10

15

Los elementos integrantes del juego, que adoptará la forma que se estime conveniente en cada caso, son reflejo de los elementos que el citado deporte requiere, que son: una pelota, de goma maciza, hueca, esponjosa, de madera, aglomerado, caucho, corcho, pasta u otro material cualquiera adecuado, de diámetro aproximado entre 3 y 5 c/m, que ha de ser movida por bajo o por alto, respectivamente, por golpes o suaves lanzamientos, por las piernas especialmente dispuestas de unos jugadores contruidos de madera, pasta, conglomerado, metálicos o de cualquier otro material adecuado, que se hayan sujetos a unos ejes de giro y traslación de hierro, o acero, rectos, con manillas finales, por medio de las cuales se imprime a los jugadores movimientos de traslado y rotación, en la forma conocida, y limitados por topes de goma o muelles, o ambas cosas a la vez, para poder accionar la pelota por alto, tomando la pelota a modo de cesta o

20

25

30



cuchara, similar al juego de cesta en el deporte de la pelota, o bien por bajo, dándole a la pelota con la parte delantera, sin encajar la pelota en el indicado hueco cesta, y también, si así se desea, parando primeramente la pelota, recogiéndola ó alojándola en la cesta y lanzándola por alto, avanzando por consiguiente, según el impulso, una o varias filas de jugadores.

Los respectivos jugadores pueden disponerse de forma que todos jueguen de la forma indicada, o bien solo algunos de ellos, pudiendo jugar también todos por bajo solamente, en cuyo caso basta que los jugadores sufran la transformación de dejar plano el vaciado señalado a modo de cesta.

Un mueble bastidor de madera, semejante a los conocidos, de tamaño variable, en forma de cajón, para formar el campo, pudiendo su fondo ser plano o con inclinaciones en dos o más sentidos, pudiéndose fabricar también este fondo de okume, linoleum, aglomerado, corcho, cristal, marmolita, metal, madera, tablex ú otro material cualquiera según deseo, tipo y precio de coste de construcción, estando limitado este campo por sus cuatro extremos con madera de canto, situándose en dos de ellos los orificios y cojinetes para los ejes metálicos de traslación y giro, y en los otros dos extremos, las porterías, que tienen dos prolongaciones laterales curvadas para evitar que la pelota pueda rebotar en sentido recto, obligándola así a que adquiera un movimiento curvo y dejando espacio entre estas porterías y la parte superior para que pueda la pelota alojarse en las jugadas de córner, que son fiel traducción de las jugadas de córner del juego real. Esta portería, con sus prolongaciones laterales, puede estar construida en metal, madera, bakelita, aglomerado ú otro material cualquiera adecuado, cerrándose el citado mueble por la parte superior, total o parcialmente, con madera y un material que permita la visibilidad, tal como cristal corriente,



inastillable, plexiglás o malla metálica o simplemente de
o también fibras cualesquiera; de forma plana o quebrada, cur-
va o abovedada, piramidal o prismática, que permita la mencionada
visibilidad, al mismo tiempo que impida la salida de la pelota,
5 bien totalmente como hemos indicado, o bien parcialmente, limi-
tándose el cierre a la zona de porterías y córner; permitiendo
por el contrario con tal disposición el rebote al saltar por alto
la pelota, avanzando por encima de una o varias filas de jugado-
res, que pueden oponerse con juego de cabeza a tales avances.

10 Las porterías son dispuestas como se ha indicado y tienen
como es natural sus palos laterales y largueros, permitiendo
la jugada de gol al ser introducida la pelota en el recinto. Sin
embargo, si la pelota al jugar por alto pasa por encima de la
portería o por encima de las dos prolongaciones laterales de las
15 mismas, queda recogida en una acanaladura con dos rampas latera-
les que la conducen a los lugares de córner, donde queda frenada
y alojada la pelota mediante un dispositivo de "percusor orienta-
ble", y se lanza como jugada favorable, pudiendo con el impulso
y manejando debidamente el percusor (que se puede orientar, pa-
20 ra lo que tiene un dispositivo de variación angular) imprimir
no solo dirección y velocidad a la pelota, sino también efecto
que permita, por combinación habilidosa, obtener la jugada máxi-
ma de gol.

25 El diámetro de la pelota; la disposición, forma, tamaño y
centro de giro de los jugadores citados y su distancia al fondo,
están dispuestos y calculados de modo que el mutuo giro de dos
secciones de jugadores impida que pueda quedar la pelota inmóvil
ó en "punto muerto", aun en el caso de que el campo sea horizon-
tal, circunstancia que evita la enojosa amulación de jugadas
30 por inmovilidad de la pelota.



Para la industrialización y posibilidad de explotación comercial, se han ideado dispositivos interiores, recogidos también en esta patente, que impiden sin excepción toda clase de fraudes o "trampas" como se dice vulgarmente.

5 Para ello, se prevee la utilización de fichas especiales o monedas, que alojadas mediante una ranura con conducto acanalado y con un contrapeso de control van a parar a un aparato mecánico, de hierro o metal, alojándola en una acanaladura, que al ser presionada por el tiro de una manecilla a modo de "revolver",
 10 hace abrir angularmente una pletina inferior (con muelle de resorte), agujerada en el extremo, así como enganchar un gancho dispuesto en el punto crítico de la máxima abertura angular, momento en que la ficha o moneda deja ya de ejercer su acción presionante y se desliza a un depósito o cajón, permitiendo en ese
 15 momento accionar el mecanismo de salida de pelotas para ser utilizadas en el juego, lo cual se consigue mediante un resorte angular que abre dos puertecillas o compuertas.

El dispositivo metálico y los mecanismos interiores descritos, cuyos planos también se acompañan, están dispuestos de tal modo
 20 que evitan todo fraude por las siguientes circunstancias: En primer lugar, la ranura, acanaladura y balancín no permiten más que el paso de fichas o monedas de un diámetro y un peso rigurosamente exacto, ya que las de mayor diámetro no pasan y las de igual diámetro y menor peso, al no hacer contrapeso en el balancín,
 25 son expulsadas por una ranura de la acanaladura, mientras que las de menor diámetro e igual peso pasan por el mecanismo al cajón o hucha, sin accionar el dispositivo de saque de pelotas, y por último, las que siendo de igual diámetro y peso no son de metal duro, es decir, las de plomo, cartón, fibra, etc., son
 30 aplastadas al ejercer la presión para el accionamiento angular

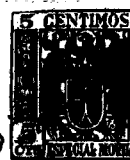


y consiguientemente, tampoco permiten el fraude. En segundo lugar, el dispositivo interior está dispuesto de tal modo que durante el tiempo en que se acciona el mecanismo de fichas o monedas, no puede, aun cuando se permanezca en posición de tiro, obtener más pelotas que las que hayan podido entrar por las porterías de gol en dicho lapso de tiempo, que quedan retenidas, sin salir, hasta que no se ha soltado el mecanismo nuevamente, precisándose nueva ficha o moneda para la nueva obtención de las pelotas.

Otro dispositivo especial, objeto asimismo de la presente patente, es la anulación de contador para el número de victorias de cada campo, que queda automáticamente controlado mediante el dispositivo de doble cámara de alojamiento de las pelotas; es decir, que las de los goles de la portería derecha, quedan en una cámara de alojamiento situada a la derecha y las de los goles de la portería izquierda, en una cámara de alojamiento de la izquierda, con una permanente y fija separación entre ambas, y al accionar el mecanismo de fichas o monedas, se abren automáticamente las dos cámaras y se deslizan respectivamente las pelotas por dos conductos, hasta su recuperación en el cajón central, también dividido de manera que las pelotas queden dentro del mismo separadas en cuanto al número de cada campo, siendo este sistema de contador automático e infalible.

Para evitar que desde fuera, es decir desde el cajón central indicado, se pueda con la mano, con alambres u otros medios llegar a las cámaras de alojamiento de las pelotas, se disponen en todo el recorrido de las rampas unos tabiquillos de madera inclinados y contrapuestos en forma de laberinto, que permitiendo el fácil paso de las pelotas en sentido descendente, impida por el contrario y en absoluto utilizar medios fraudulentos de abajo a arriba o de fuera a dentro.

30718



Para el debido control de las veces que las fichas o monedas reglamentarias han hecho actuar el mecanismo interior de salida de bolas, se dispone un contador o "taxímetro" que cuenta desde el 1 al 99.999, el número de actuaciones válidas.

5 Tanto el cuerpo del mueble de juego propiamente dicho como los mecanismos, que están unidos con bisagras, de modo que permitan girar o abrirse ambos cuerpos, forman un solo conjunto, que queda completado con dos juegos de patas laterales, para su apoyo en el suelo, que no se hace directamente, sino por unos tacos
10 de goma para obtener mejor asiento y nivelación.

El conjunto forma así una figura agradable y armoniosa, guardando estética de proporciones, a la cual se une la del colorido en suaves y alegres tonos, cual corresponde a la tónica de juventud del deporte que simboliza.

15 Para mejor comprensión de esta descripción precedente, se adjuntan dibujos cuyo significado se indica a continuación.

La Fig. 1ª, representa una vista de planta general del juego, en la que se aprecia la situación de los jugadores (1) y sus respectivos mecanismos (2), así como las porterías (3), zonas curvas
20 laterales (4) y espacio de corner (5) con los percusores (6) en diversas posiciones. La Fig. 2ª, representa una vista de frente de la portería (3) y zonas laterales (4), así como las salidas de la pelota por los orificios (5) de corner, después de haber recorrido las rampas respectivas, con la disposición del portero en actitud de parar por alto. La Fig. 3ª, constituye una vista
25 interior longitudinal en la que se aprecia la disposición de los jugadores (1) indicando la línea de puntos, curva, la tangencia a la superficie de la pelota (7) a fin de que no queden puntos muertos, de la trayectoria de los pies de los jugadores, señalándose también la situación de las porterías (3) y de las
30



rampas, así como la cubierta superior(8), representada en este caso por una luna plana, del mismo modo que los tres grandes orificios (9) que permiten el paso del brazo de la persona que juega para beber la pelota al comienzo del juego y para corregir entorpecimientos, etc., La Fig. 4ª. representa una vista en planta mostrando los mecanismos interiores, indicando el (10) el mecanismo para abrir el depósito de las pelotas (11 y 11") mediante introducción de fichas o monedas, señalándose con (12) el muelle (13) en que engancha este mecanismo, mientras que (14) indica los tabiquillos del laberinto citado y (15) las rampas por donde bajan las pelotas al depósito(16) dividido por un tabique. La Fig. 5ª. muestra una vista en corte lateral de los indicados mecanismos interiores, y finalmente la Fig. 6ª., muestra en detalle el mecanismo para accionar los de salida de las pelotas mediante introducción de la ficha o moneda, funcionando en la forma que se ha indicado anteriormente.

Las principales ventajas que se consiguen con esta invención se desprenden de cuanto va dicho, especialmente de la enunciación del objeto de la misma.

La idea a que se refiere la presente invención es susceptible de modificaciones, sin que por ello se altere la esencialidad de la misma, la cual se reivindica en la siguiente

NOTA

En resumen: la presente patente de modelo de utilidad, recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

1ª. Fútbol de sobremesa perfeccionado, caracterizado porque los jugadores están sujetos a ejes de giro y traslación, con empleo de cualquiera de las formas utilizadas para ello, teniendo en sus pies una forma a modo de cesta, que permite encajar la pelota y jugar por alto, avanzando por encima de otras filas



de jugadores, disponiéndose una portería con palos laterales y largueros, prolongándose por unas superficies curvas que impiden en ellas el rebote de la pelota de frente, produciéndose un movimiento de dirección curva, disponiéndose por encima de las porterías y de las prolongaciones laterales de las mismas y por detrás de ellas una acanaladura con rampas en una y otra dirección, que conducen la pelota, cuando ésta pasa por encima de dicha portería o prolongaciones al lugar de córner, donde la pelota queda aprisionada hasta que con un percusor orientable se despeja la mencionada jugada de corner.

2ª.- Fútbol de sobremesa, según la anterior reivindicación, caracterizado porque sus mecanismos interiores disponen de un aparato que al alojar la ficha o moneda en su acanaladura, esta no penetra en la misma sino tiene diámetro y peso exacto al que se ha elegido para su funcionamiento, ya que el funcionamiento provocado por la presión de la ficha o moneda alojada, produce una variación angular en una pletina inferior con un muelle de reenvío, que al estar agujereada en su extremo, permite enganchar un gancho dispuesto al efecto, que acciona a su vez mediante otra abertura angular la obtención de las pelotas de juego.

3ª.- Fútbol de sobremesa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque las pelotas, una vez introducidas por una u otras de las porterías (haciendo gol), quedan conducidas respectivamente por rampas dos compartimentos, uno a cada lado de la portería, que son accionadas simultáneamente por el dispositivo de fichas o monedas, en cuyo momento conduce respectivamente las pelotas de cada portería, a un cajón central dividido por un compartimento medio, cayendo a cada lado de este compartimento el número de pelotas introducidas por cada portería, llevando un dispositivo interior, dispuesto de tal modo que por



5 medio de un listón de madera transversal, al que lleva el accionamiento a las compuertas de las pelotas, impide que estas mientras esté efectuando la acción en el mecanismo de fichas o monedas, impida el paso de las pelotas que pudieran irse introduciendo por las respectivas porterías.

10 4a.- Fútbol de sobremesa, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque el cajón central y las rampas laterales de acceso último de las pelotas tienen unos tabiquillos oblicuos de madera y contrapuestos en forma de laberinto, no pudiéndose llegar desde el exterior a los mecanismos, incluyéndose en el mecanismo interior un taxímetro que cuenta automáticamente el número de actuaciones válidas de salida de pelotas.

5a.- "FUTBOL DE SOBREMESA PERFECCIONADO".

15 Según se describe en la presente memoria, que consta de diez hojas escritas a máquina y dibujos.

Madrid, 26 de marzo de 1952.-

- FRANCISCO JAVIER PLAZA -

1/2

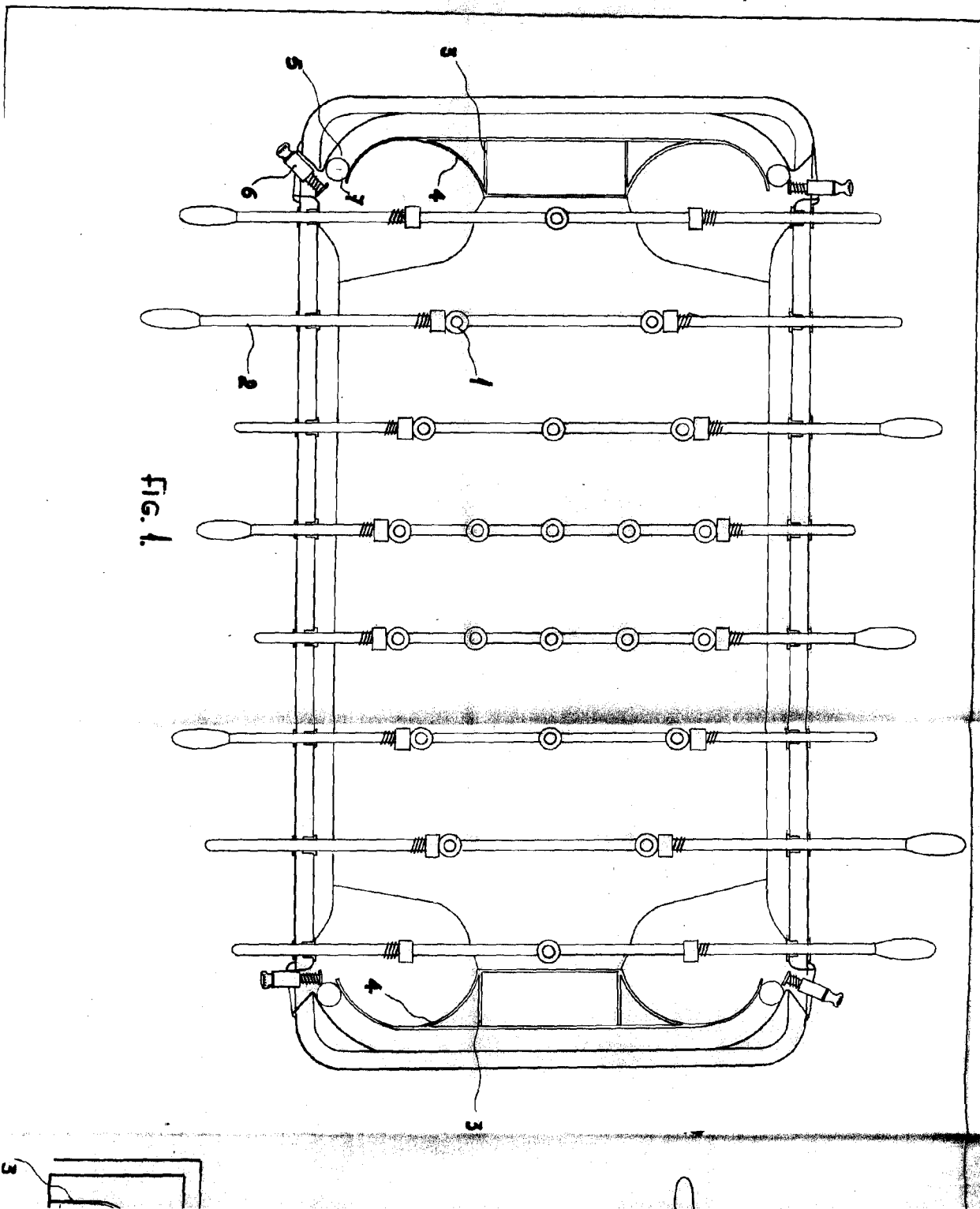


FIG. 1.

12 Hojas - 1.º 30718

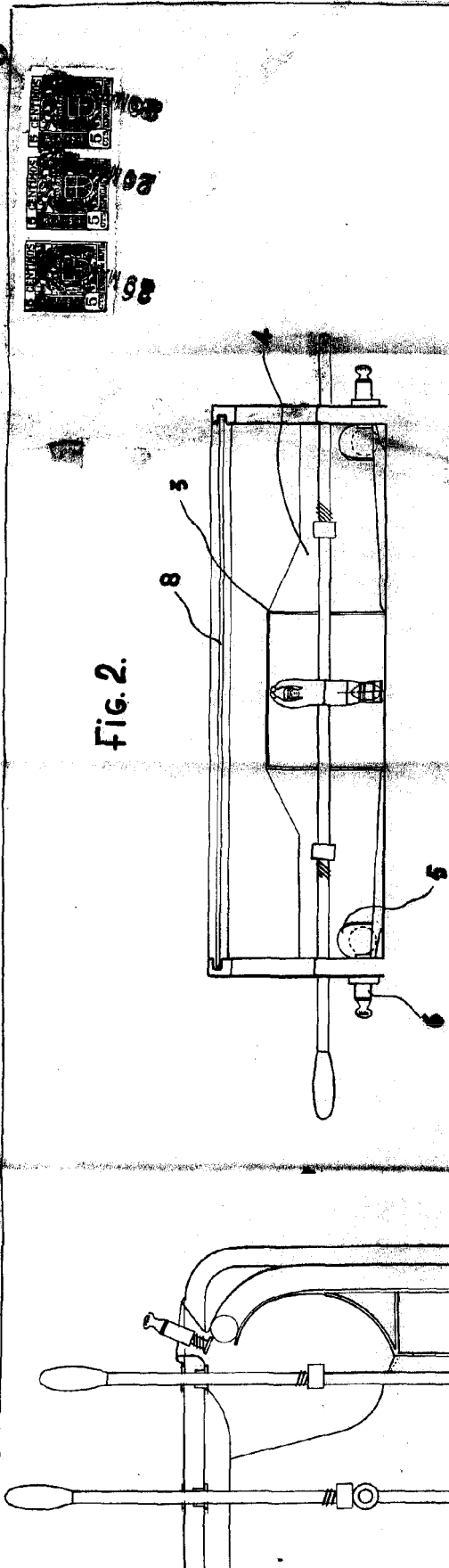


FIG. 2.

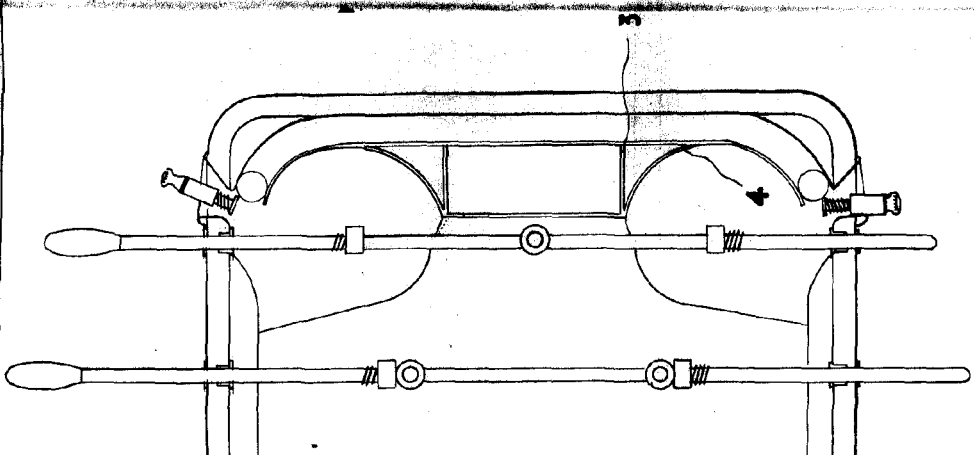
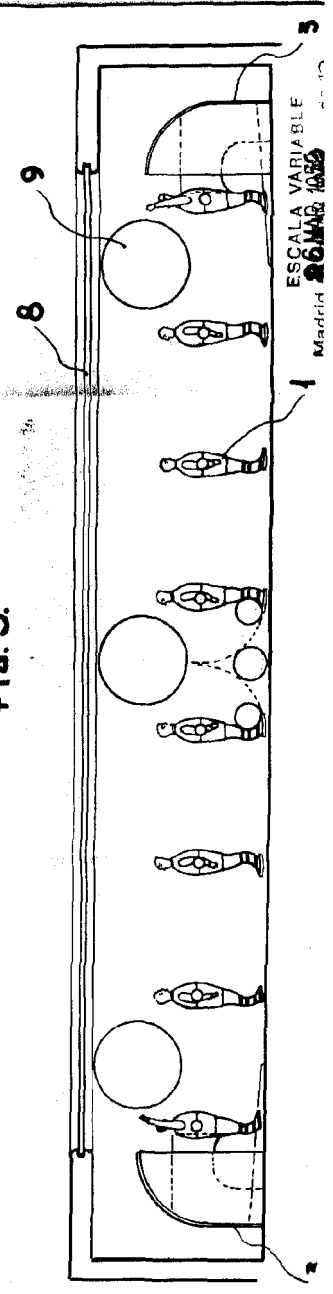


FIG. 3.



ESCALA VARIABLE
Madrid 26 MAR 1935

2/3

D. Marcos Kico Santamaria

1/2

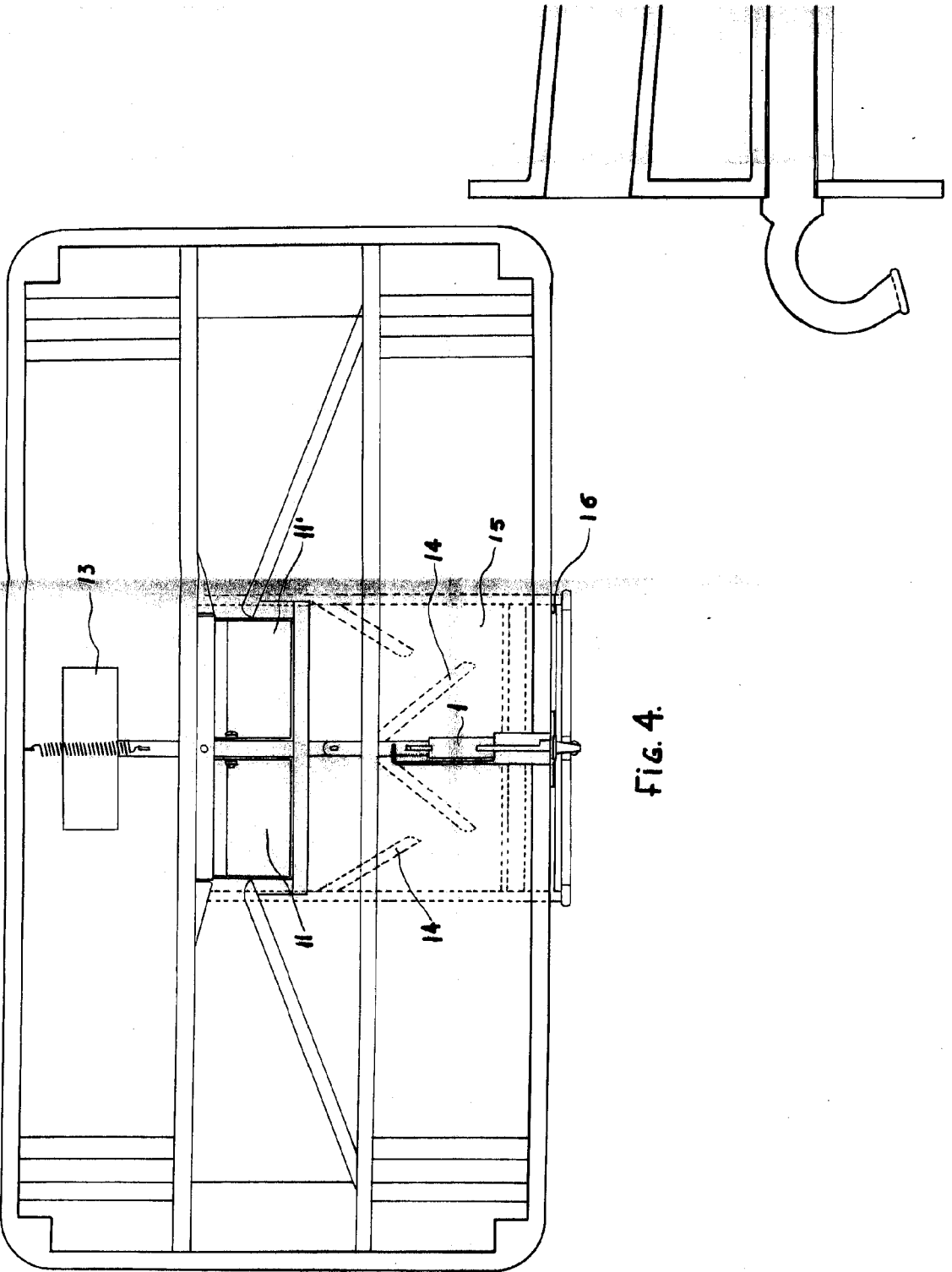


FIG. 4.

2/2

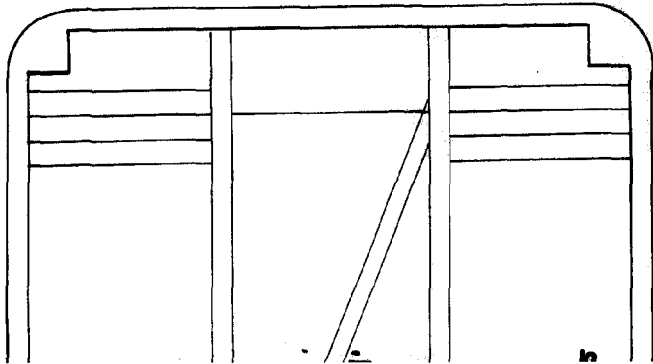


FIG. 5.

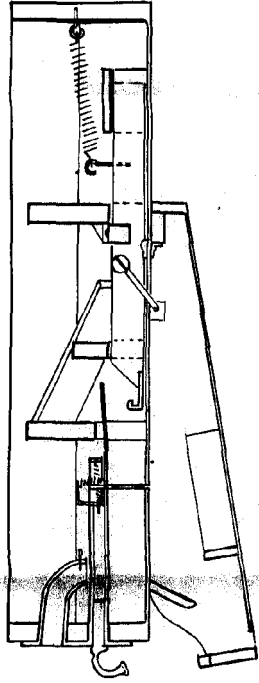
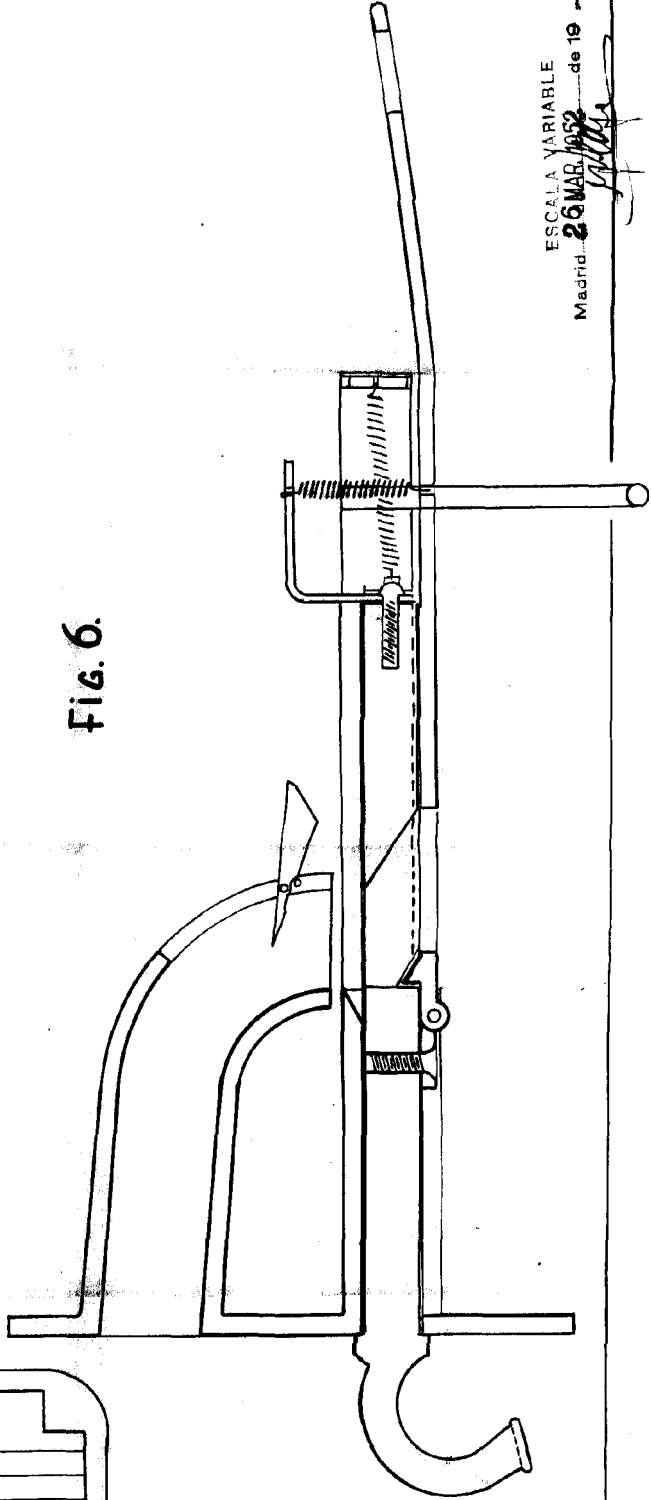


FIG. 6.



ESCALA VARIABLE
Madrid, 26 MAR. 1952 de 19

[Handwritten signature]