

31331

MODELO DE UTILIDAD

MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

" UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

Solicitante: Don JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ, de nacionalidad española, residente en Madrid, General Lacy, 46.-

313317 MA



MODELO DE UTILIDAD

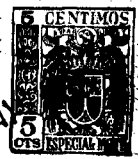
MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

" UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

Solicitante: Don JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ, de nacionalidad española, residente en Madrid, General Lacy, 46.-

5 Todos los juegos de futbol de mesa a base de mecánica, es decir, con exclusión de los de aire comprimido ó eléctricos, se tienen que manejar por dos personas por cada equipo, pues, existiendo generalmente, y como mínimo, tres barras con jugadores, estas no se pueden atender por una sola persona. Otra característica es que todos los juegos mecánicos están conceptuados de tal forma que el golpe a la pelota se da girando el eje en la forma conocida, y este eje solamente se puede trasladar en sentido de su longitud. Los jugado-



10 res no pueden avanzar o retroceder, sino solamente desplazarse de un lado a otro.

Lo característico del nuevo juego, que es objeto del presente modelo de utilidad, consiste en que los jugadores pueden no solamente trasladarse de un lado a otro sino, además, 15 avanzar y retroceder. Otra novedad básica consiste en que con solo dos palancas se puede manejar todo el juego con los desplazamientos antes descritos, lo cual equivale a que una sola persona puede mover todo el equipo de los once jugadores.

Ambas características son absolutamente nuevas y representan el deseo hasta la fecha no realizado de todos los aficionados a esta clase de juegos de salón. Técnicamente se resuelve esta novedad de la manera siguiente: 20

Cada "once" de jugadores está repartido, como en los demás juegos conocidos, sobre tres barras, pero estas barras están todas juntas montadas en un marco-carro que puede avanzar sobre railes laterales de tal forma que, al empujar el marco, avanzan los once jugadores y, al tirar del mismo, retroceden. El golpe a la pelota, o sea el llamado "chut" se da empujando dicho marco mediante un mango y entonces avanzan 25 todos los jugadores. De las tres barras sobre las cuales están repartidos los jugadores de un bando, la primera y la última forman ejes que atraviesan cuatro ruedas situadas, más ó menos, en las cuatro esquinas del marco ó carro antes mencionado, mientras la barra del centro está fijamente unida 30 a las laterales de dicho carro.

35 Cogiendo el marco del carro por uno de sus lados largos



y empujándole en el sentido longitudinal de sus ejes, las
ruedas se quedan sobre los railes, pero sus ejes pasan a tra-
vés de dichas ruedas, permitiendo, por lo tanto, el traslado
40 de un lado al otro. Naturalmente los movimientos, tanto de
avance y retroceso, como los de un lado a otro están limita-
dos por topes que normalmente serán del tipo conocido y com-
probado en los juegos actuales. El movimiento lateral se efec-
túa también mediante una palanca, fija en un pivote girato-
45 rio en un punto determinado del lado del marco, preferentemen-
te en el punto de unión de la barra del centro con dicho mar-
co y dicha palanca pasa a través de un aro mantenido a cierta
distancia del borde de la mesa, terminando en un mango que
llega hasta un poco más allá del término de la mesa, es decir,
50 de su frente corto ó lado de gol, donde se encuentra también
el puño de manejo del empuje.

Al mover la palanca lateral, ésta traslada las barras
en sentido lateral y, al empujar el marco, los jugadores avan-
zan. Ambos movimientos se pueden combinar mediante el manejo
55 simultáneo de las dos palancas.

Los jugadores del equipo contrario están montados igual-
mente sobre un marco-carro cuyo manejo es igual al descrito
anteriormente.

La distribución de los jugadores de uno y otro equipo
60 sobre el campo de juego es como sigue, empezando por un lado
del campo y terminando por el otro lado: 1º: portero y dos
defensas blancos, 2º: cinco delanteros negros, 3º: tres me-
dios blancos, 4º: tres medios negros, 5º: cinco delanteros



blancos, 6º: portero y dos defensas negros. Los avances y
65 retrocesos de cada carro están limitados por topes de tal
forma, que, aunque los jugadores de cada bando estén en las
posiciones extremas de avance o de retirada, nunca lleguen
a chocar.

Con el fin de asegurar el asiento fijo de las ruedas
70 sobre los railes, estos últimos preferentemente se constru-
yen en forma de U y sobre el fondo de este canal corren las
ruedas en forma de rodillos o de simples casquillos sobre
los ejes que se pueden desplazar longitudinalmente a través
de estos rodillos o casquillos, mientras que estos quedan
75 dentro de sus canales.

Los dibujos adjuntos ilustran el invento: Fig. 1 es
una vista en planta esquemática de una mesa de futbol del
nuevo invento, Fig. 2, es una vista esquemática de uno de
los dos lados cortos de la mesa, y Fig. 3 es una vista late-
80 ral esquemática de uno de los lados largos de la mesa.

1, es la pared lateral destapada dejando ver esquemá-
ticamente en su interior los juegos de rodillos-ejes sobre
los railes en forma de U, 2a y 2b son los dos goles, los
circulitos blancos 3 representan los jugadores de un bando
y los circulitos negros 4 representan los jugadores del ban-
85 do contrario, 5a, 5b, 5c y 5d son las cuatro esquinas del
marco-carro de los jugadores blancos y 6a, 6b, 6c y 6d son
las cuatro esquinas del marco-carro de los jugadores negros.
7 y 8 son, respectivamente, los mangos de empuje de los dos
90 carros correspondientes fijados en los ejes 5a-5d y 6a-6b
respectivamente.

27 MAY



34334

Los ejes 5a-5d y 5e atraviesan las ruedas 11a, 11d y 11b, 11c, y los ejes 6d-6c y 6a-6b atraviesan las ruedas 12a, 12b, 12c y 12d. Estos ejes que se acaban de mencionar, pueden trasladarse en su sentido longitudinal a través del dentro de sus ruedas respectivas. 13 es una palanca que puede manejarse en el sentido de la flecha girando alrededor del pivote 15 mediante el cual está unida al carro, y dicha palanca atraviesa un anillo 14 solidario a la mesa (no al carro) de tal forma que, al avanzar el carro, la palanca pasa por dicho anillo y, cuando se maneja la palanca esta se subdivide en dos brazos, el uno desde el mango al anillo, y el segundo desde el anillo a su unión al carro. De esta manera actúa sobre el carro en sentido lateral originando el desplazamiento de un lado a otro de las tres barras a la vez.

Las partes 16, 17 y 18 representan el mismo juego de manejo lateral para el bando negro. Los pequeños cuadros negros 19 representan los diferentes topes que limitan los movimientos provocados por las palancas. 20 representa una ranura en la pared lateral de la mesa que permite el juego libre de las palancas.

Están previstas las variantes que no modifican lo esencial del invento, como por ejemplo un reparto diferente de los jugadores sobre sus respectivas barras, el tamaño de los jugadores, el tamaño de la mesa, guardando naturalmente las proporciones de un campo de futbol, pudiendo ser el material de construcción cualquier adecuado, como madera, me-



tales, materias plásticas.

120

N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita en España, sus Colonias y Protectorado, por veinte años, deberá recaer sobre: " UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA ", de acuerdo con las siguientes

125

R E I V I N D I C A C I O N E S

130

1ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque, mediante el manejo de solo dos palancas, una sola persona puede mover todo un equipo haciendo avanzar y retroceder los jugadores y trasladarlos además, ó simultáneamente, en el sentido lateral.

135

2ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según la reivindicación anterior, caracterizado porque las once figuras de los jugadores de cada equipo están repartidos sobre tres barras transversales, montadas todas ellas en un solo marco-carro que puede empujarse hacia adelante para dar el golpe a la pelota y retirarse, haciendo avanzar o retroceder todo el equipo.

140

3ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque las ruedas de los dos carros están montadas sobre los railes en tal orden que alternan las de un carro con las del otro, y estando limitado su recorrido por topes, en sitios adecuados, que impiden el choque de las ruedas.

145

4ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque las ruedas solamente pueden trasladarse en el sentido de su rotación quedando evitado todo movimiento late-



ral, por pestañas de las ruedas ó por encajar las ruedas en railes en forma de U.

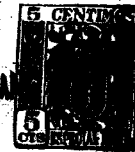
150 5ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque las ruedas están montadas libres sobre los ejes de tal forma que estos pueden desplazarse longitudinalmente a través del centro de las ruedas a voluntad del manipulador del juego.

155 6ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque los ejes no gitan, sino solamente las ruedas, y sobre los ejes de cada carro están montados jugadores en la forma conocida, existiendo además una tercera barra transversal con jugadores montados, cuya tercera barra puede ser solamente una unión entre los dos listones laterales del marco-carro, sin formar también eje.

160 7ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque los listones laterales de cada marco-carro, y que unen las barras o ejes portadores de jugadores, se encuentran en diferentes planos que el que forman dichos ejes, con el fin de no tropezar entre si.

165 8ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado por una palanca que tiene su punto de apoyo en un anillo solidario a la mesa, un extremo fijado en articulación a un liston lateral del carro y el otro extremo formando el mango, con cuyo manejo se trasladan las tres barras portajugadores simultáneamente de un lado al otro del campo.

170 9ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado por el hecho de que las barras porta-jugadores pueden ser



175 en número entre dos y cuatro, siendo ejes con ruedas para el carro, solo dos de ellos, tres ó todos los cuatro, según el tamaño y largo de la mesa que constituye el campo de futbol.

10^a.- " UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

Según queda substancialmente descrito en la presente memoria que consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola cara, acompañada de una sola hoja de dibujos.

Madrid, 27 de Mayo de 1952.

JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ,

P.P.

Enrique Rodríguez Rivas,
P.P.

Fig. II

21331



15-5-52

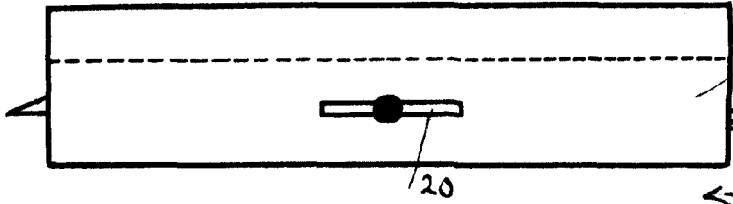
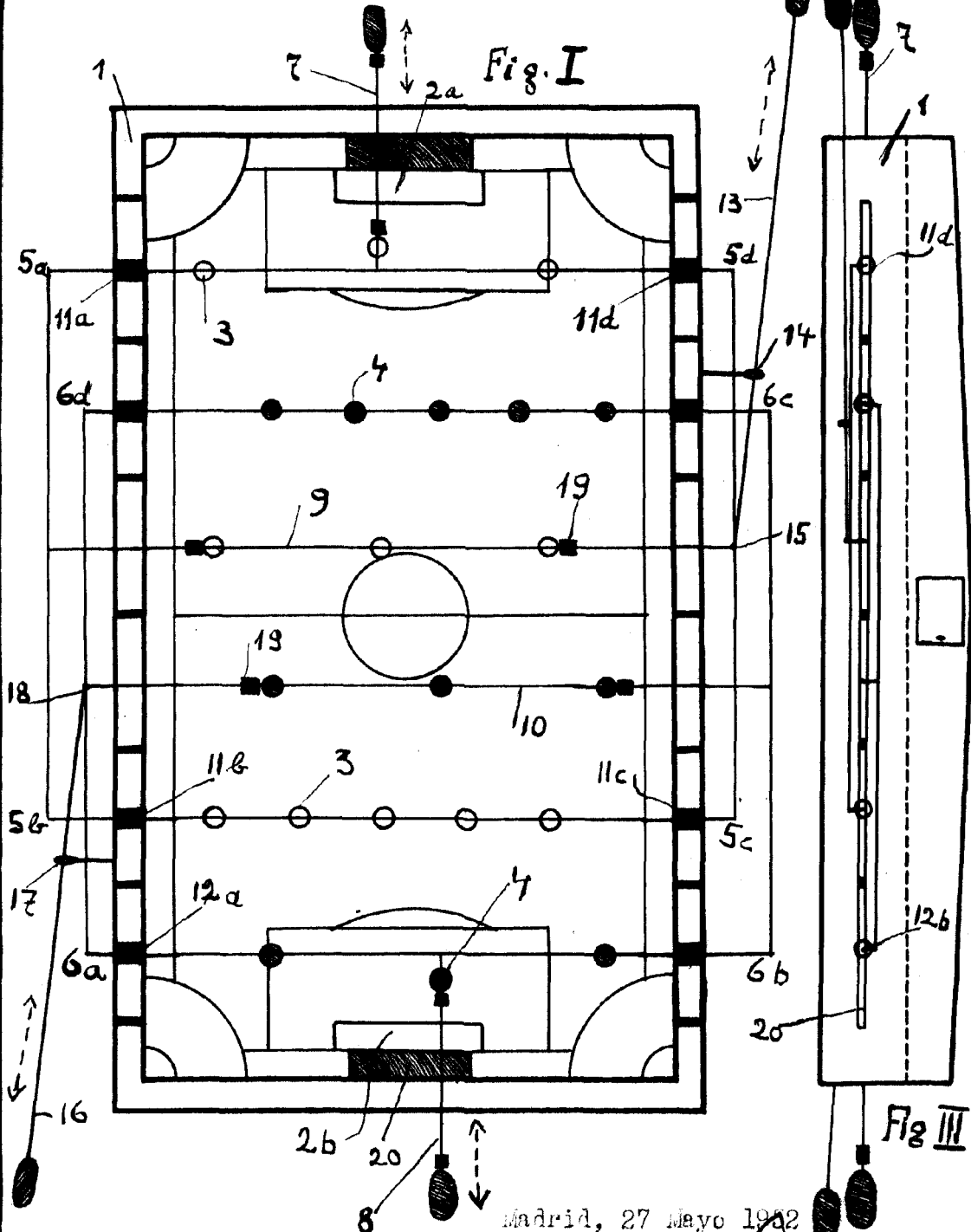


Fig. I



JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ

Madrid, 27 Mayo 1952
JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ,
P.P. Enrique Rodríguez Rivas,
p.p.

[Handwritten signature]