

32064

32064

MODELO DE UTILIDAD

MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

" UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

Solicitantes: Don CARLOS DEVANTIER DROST y Don JUAN
JOSE HERNANDEZ ALCARAZ, de nacionalidad
alemana y española, respectivamente, re-
sidentes en Madrid, Felipe V, 6.-

32064



MODELO DE UTILIDAD

MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

" UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

Solicitantes: Don CARLOS DEVANTIER DROST y Don JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ, de nacionalidad alemana y española, respectivamente, residentes en Madrid, Felipe V, 6.-

Se conocen ya muchos tipos diferentes de juego de futbol de mesa, mecánicos, de aire comprimido y electro-magnéticos.

5 El preferido por la gran mayoría es el primero de todos que salió al mercado hace veinte años, que consiste en las tres o cuatro barras portadoras de grupos de figuras por equipo, con cuyas barras el jugador puede intervenir activamente en el juego y, hasta cierto punto, mediante su



mayor habilidad decidir el juego en su favor.

10 El nuevo juego se basa en el principio ya de dominio público, pero aporta tal cantidad de novedades que en su conjunto resulta enteramente un juego nuevo

Lo que se logra con este nuevo juego y que no estaba resuelto en el juego antiguo es lo siguiente:

15 1°. Las barras, portadoras de las figuras, no solamente se mueven en el sentido longitudinal de sus ejes, sino también en sentido perpendicular, manteniendo la posibilidad de "tiro" mediante un giro parcial de dichas barras.

20 2°. Las barras solamente atraviesan una banda, del lado de manejo, mientras que el otro extremo queda al aire, con lo cual se logra que dichas barras pueden tener cierta elasticidad.

25 3°. Las figuras están fabricadas de materia elástica o plástica que permite que puedan chocar entre sí, los de los dos bandos contrarios, quedando amortiguado el choque una vez por la flexibilidad de las barras y otra vez por la elasticidad de las figuras.

30 4°. Dadas las condiciones especiales de posibilidad de choque de las figuras, el jugador puede ir a buscar la pelota en cualquier sitio del terreno, no existiendo espacios muertos.

35 5°. Las pelotas que durante el juego salen del campo del juego, regresan automáticamente al campo, de tal manera que los "fuera de banda laterales" regresan al campo del campo y los "fuera de banda de portería" se colocan automáticamente delante del portero que debe sacar.



40

45

50

55

60

6°. Las figuras de los jugadores, de acuerdo con su cometido en el campo tienen configuraciones diferentes en sus piezas de choque (en los pies) de tal forma que los extremos delanteros tiran hacia el interior del campo, es decir "sirven" al delantero centro y, en cambio los dos defensas tiran hacia afuera, alejando el peligro de la puerta, logrando, en todo caso un "fuera de banda" que trae como consecuencia el saque automático por el centro del campo.

Por fin el portero, teniendo en cuenta sus facultades de emplear las manos y, por lo tanto que abarca gran parte del gol, tiene un tamaño en relación con los demás jugadores que corresponda a sus facultades especiales, es decir, mucho más ancho.

7°. Las figuras montadas en una misma barra se pueden trasladar sobre la misma en sentido longitudinal, es decir, si la línea delantera de cinco jugadores está normalmente repartida en distancias iguales por todo el ancho del campo, a voluntad de la persona que juega, se pueden reunir y formar barrera.

Otra novedad, que contribuye a que el nuevo juego, se parezca lo más posible a la realidad, es que el tamaño en general de los jugadores sea mucho menor que el de los juegos antiguos, donde todo el largo del campo quedaba cubierto por el largo de unos ocho jugadores, siendo esto lo más irreal posible, pero, debido a que ahora los jugadores pueden irse a todos los sitios de campo sin puntos muertos, su tamaño será mas de acuerdo con la realidad, es



65 decir más pequeño, siendo su tamaño inferior a una décimo quinta parte del largo del campo.

Se comprende con facilidad que un juego que de tal manera se aproxima al futbol verdadero y que permite en absoluto el desarrollo de las facultades de cada participante, ha de encontrar la máxima aceptación, pues permite desarrollar el dinamismo característico del futbol verdadero.

La solución técnica de las ventajas apuntadas es como sigue:

75 Las barras, en lugar de estar montadas en dos agujeros, uno en cada banda, están montadas en un cojinete ó trozo de tubo, dentro del cual se pueden mover en sentido longitudinal; este trozo de tubo está montado por su parte sobre un armazón desplazable, en sentido longitudinal con relación a las bandas laterales. Ese armazón ó carró será en la práctica preferentemente una barra alargada de sección rectangular soportada por dos ruedas en sus extremos, de tal forma que se puede trasladar horizontalmente en sentido paralelo a la banda lateral de la mesa, dentro de la cual va encajada en forma de no poderse inclinar, con el fin de que las barras porta-figuras siempre estén horizontalmente encima del campo de juego. Las barras porta-figuras tienen mangos como de costumbre y se manipulan como de costumbre, pero con el detalle que, además de los dos movimientos conocidos, también se puedan trasladar en sentido perpendicular a sus propios ejes.

90 Las personas que juegan pueden ser las de costumbre, es decir, dos por cada equipo, manejando cada persona dos



95

barras, o, respectivamente un jugador manejará una barra y otro dos por cada equipo, pero está previsto que un solo jugador puede mover todo el equipo con una sola manivela, en cuyo caso, las tres o cuatro barras porta-figuras se unen por un travesaño común, que puede ser fácilmente desmontable o montable, y el movimiento giratorio se traslada por uno de los medios mecánicos conocidos, como por ejemplo por una biela común a todas las barras, ó por cadenas en combinación con ruedas dentadas u otro medio mecánico de unión de movimiento de ejes paralelos.

100

Cada barra tiene además cerca del lado de la manivela una pieza flexible que puede estar constituida por un muelle en espiral o por un trozo de goma que permite la flexión de la barra por este codo, al recibir choques durante el juego.

105

Las figuras serán preferentemente de goma o de materia plástica en estado de plasticidad a la temperatura del ambiente.

110

La mesa tiene un campo plano marcado en todo su contorno y, a partir de esta línea de demarcación, tiene una leve elevación hacia los bordes exteriores, de tal manera que la pelota que se salga con poca fuerza de los límites del campo, regresa por el declive enseguida al campo. Pero si se sale con mayor fuerza del campo, venciendo la rampa que rodea toda la mesa, caerá dentro de un canal inclinado de tal forma que las pelotas que se salgan por las bandas laterales ruedan hacia el centro de la banda,

115



120 de donde se guían nuevamente al campo, y en cambio, las pelotas que venzan la rampa en los lados de gol, caerán dentro de canales que las llevan automáticamente a un pequeño hoyo delante del portero respectivo que podrá hacer el saque correspondiente.

125 Para hacer el saque reglamentario al comenzar el juego, existe en el centro del campo un hoyuelo poco profundo donde se coloca la pelota que, dada la movilidad de las figuras, puede ser sacada tanto por el uno como por el otro equipo, según le corresponda.

130 Los dibujos adjuntos representan una realización práctica del nuevo juego, siendo Fig. 1 un detalle en perspectiva del montaje de la barra porta-figuras sobre el carro desplazable y que corre en el sentido longitudinal de una banda lateral de la mesa.

135 Fig. 2 es un corte vertical por una banda lateral de la mesa con el mecanismo de traslado en su interior.

Fig. 3 es esencialmente lo mismo de Fig. 1, pero con elementos de unión de varias barras entre sí.

140 Fig. 4 es una vista en planta esquemática de una mesa de fútbol donde en una banda lateral están las barras porta-figuras dibujadas para movimientos individuales y en la otra banda los elementos están unidos entre sí.

145 Fig. 5 y Fig. 6 ilustran gráficamente con claridad la solución práctica de la concentración de las figuras formando "barrera."

Fig. 7 es una vista en planta del campo enseñando las



canales laterales por donde se recogen las pelotas que salen "fuera", y

150 Fig. 8 y Fig. 9 son cortes por Fig. 7 en sentido longitudinal y transversal.

Fig. 10 es un conjunto de peanas de las figuras que por su configuración especial permiten tiros en varios sentidos y direcciones según el puesto en el campo que ocupa la figura.

155 Fig. 11 es una figura enseñando su montaje en la barra y su peana.

160 1 es la barra porta-figuras montada libremente en el interior de un tubo 2 que, por su parte está montado en un carro o armazón alargado que se puede trasladar sobre la base 4 en sentido longitudinal de la banda lateral de la mesa.

5 son limitaciones laterales de la base y 6 es la tapa o cajetín superior, de tal forma que entre la base 4 y 5 y la tapa 6 se pueda trasladar libremente el carro 3. 7 es la limitación lateral de la tapa 6, y queda comprendido que en 165 la práctica tanto el conjunto 4 y 5 por la parte baja, y 6 y 7 por la parte alta pueden ser muy bien dos hierros laminados en U, el de abajo boca arriba y el de arriba, boca abajo.

8 representa una figura de futbolista y 9 y 10 son los dos topes que limitan, como en los demás juegos, el recorrido de las barras en sentido longitudinal. 11 son espirales entre las diferentes figuras que limitan su distancia y 12 son topes de goma que limitan el recorrido de los carros 3. 170

13 representa la parte plana de la mesa, o sea el campo de juego y 14 son rampas que rodean todo el campo y 15



175 son canales ligeramente inclinados que recogen las pelotas que van "fuera". 16 representa una red floja amortiguadora del choque de las pelotas y que garantiza que éstas no reboten, sino que caigan dentro del canal.

180 17 y 18 son desembocaduras de los canales sobre el campo, 19 representa un hoyuelo delante del portero para hacer el saque reglamentario, 20 es el gol corriente y 21 una pelota.

185 22 representa una solución técnica de la sección de la barra que, según este dibujo es una barra cuadrada con los cuatro cantos rematados a torno concéntrico de tal forma que pueden girar dentro de los tubos 2 como si fuesen barras redondas y, sin embargo por su configuración no redonda, permiten una fijación de las figuras de tal forma que solamente puedan trasladarse longitudinalmente, pero no girar alrededor de la barra, sino solamente girar juntamente con la barra.

190 23 representa una peana de forma especial que varía según qué jugador en el campo representa la figura correspondiente con arreglo al conjunto de once jugadores representado en Fig. 10.

200 Lo descrito es un ejemplo de ejecución con buenos resultados prácticos, pero las variantes o modificaciones de puro detalle constructivo que pueden depender de los materiales de construcción de más fácil adquisición, o del precio de venta estipulado están previstas, pues si, por ejemplo, se emplean en los carros cojinetes a bolas, ó rodillos



205

ó simplemente superficies lisas bien engrasadas, es solo cuestión de precio, pero no varia la idea inventiva de que el carro porta-barras se desliza horizontalmente sobre ó dentro de las bandas laterales de las mesas; y si las barras tienen sección cuadrada ó triangular ó otra sección poligonal, ó incluso sección circular con ranuras longitudinales, no constituye diferentes ideas inventivas, siendo la única la de que las figuras puedan deslizarse longitudinalmente sobre las barras, pero no girar alrededor de las mismas.

210

El material puede ser principalmente y casi exclusivamente madera, pero es lógico que se pueda emplear metal, como el hierro, el acero, el aluminio ó latón y bronce e incluso plásticos de cualquier clase, donde por economía o por embellecimientos del conjunto convenga, sin que estas variantes puedan considerarse cambios esenciales, ya que lo importante no es el material de que se fabrica la mesa con sus detalles, sino su perfecto funcionamiento, que es simplemente resultado de los suficientes conocimientos técnicos generales, pero no invento nuevo.

215

220

La mesa puede tener alguno de los conocidos medios de control del tiempo empleado por los jugadores, como contadores, relojes, etc., sin que la aplicación de un elemento adicional y que nada tiene que ver con el invento, pueda constituir novedad patentable en relación con el invento presente.

225

Todos los muchos elementos de dominio público que existen ya en las salas de juegos de deporte pueden emplearse ó combinarse, sin que ello constituya novedad o cosa no prevista.



N O T A

230

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

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

235

1ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa a base de barras porta-figuras giratorias, caracterizado porque dichas barras tienen un extremo libre y están montadas por el otro extremo en cojinetes o tubos en un solo lado de la mesa, cuyos cojinetes, por su parte, están montados en o sobre carros de movimiento perpendicular a las barras y dichos carros se pueden desplazar sobre ó entre railes montados sobre o dentro de la pared correspondiente de la mesa, logrando con este mecanismo combinado para las figuras movimientos en todas las direcciones sobre el campo.

240

245

2ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según reivindicación 1ª, caracterizado porque los carros en los cuales van montados los tubos-cojinetes, atravesados por los ejes porta-figuras, van guiados dentro de las paredes laterales de las mesas por dos railes, uno inferior y otro superior, entre cuyos railes, separados entre sí, el carro con el tubo saliente puede moverse libremente en la dirección deseada.

250

255

3ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según reivindicaciones 1ª y 2ª, caracterizado porque los carros tienen elementos rodantes o deslizantes en su parte baja y ambas laterales, como rodillos, rodamientos a bola o superficies ásis



bien ajustadas que facilitan los desplazamientos en las direcciones previstas e impiden ladeamientos indeseados.

260 4^a.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según reivindicaciones 1^a a 3^a, caracterizado porque las barras tienen topes que limitan su desplazamiento longitudinal, y entre los diferentes carros existen topes sobre y entre los rai-
les que limitan su desplazamiento y entre las figuras en las barras se encuentran resortes en espiral que mantienen las
265 figuras a determinadas distancias entre si, pero que pueden reducirse a voluntad del jugador, al tirar más o menos de las barras hasta que todos los resortes hayan llegado al máximo de compresión.

270 5^a.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según reivindicaciones 1^a a 4^a, caracterizado porque las barras tienen secciones no circulares, como cuadradas, triangulares o poligonales y las figuras correspondientes tienen agujeros de las mismas configuraciones para que puedan montarse con facilidad, pero no puedan girar alrededor de dichas barras, sino exclusivamente junto con las barras cuando estas giran
275 dentro de sus cojinetes a voluntad del manipulador.

280 6^a.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las barras pueden tener sección circular, formando tubos o barras redondas, pero provistas de ranuras longitudinales en las cuales encajan salientes o pivotes de las figuras correspondientes, para que estas no puedan girar alrededor de las barras sino solamente junto con ellas.



285 7ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las barras porta-figuras tienen elasticidad para amortiguar el choque intencionado al jugar.

290 8ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las barras tienen medios previstos para su unión para mando único conjunto, pudiendo ser dichos medios partes acodadas de las barras en combinación con bielas; y los tubos-cojinetes salientes pueden unirse por listones o barras, siendo ambos medios de unión de fácil montaje y desmontaje.

295 9ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque las figuras están fabricadas precisamente de materia elástica, plástica o semiblanda para que puedan chocar entre si sin romperse.

300 10ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque las figuras tienen un tamaño no superior a la décimo quinta parte del largo total del campo de juego.

305 11ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracterizado porque las figuras tienen peanas o pies de forma estudiada con arreglo al cometido del verdadero jugador de futbol, como peanas rectas que permiten el tiro en dirección hacia adelante, ó peanas de corte oblicuo que, al tirar hacia adelante desvian las pelotas hacia fuera ó hacia el centro del campo, según si las figuras representan defensas ó delanteros extremos exteriores, y finalmente peanas en punta con los dos lados oblicuos que permiten el tiro hacia adelante y hacia los dos lados, y el portero tiene

310

32064

32064²⁴



por lo menos doble ancho que las demás figuras para representar de esta forma su facultad de emplear también las manos. (Veanse los detalles de Fig. 10)

315 12ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracteriza-
do porque el campo plano de juego está rodeado por sus cua-
tro lados de rampas de una altura superior al diámetro de
la pelota que se emplee, y fuera y detrás de dichas rampas
existen canales en los cuales caen las pelotas que se sa-
len fuera del campo durante el juego, y van guiadas por
320 una ligera inclinación de dichos canales hacia el centro
de las laterales por donde pueden desembocar nuevamente
al campo, ó hacia el centro delante del gol, si se han
salido por las bandas de gol.

325 13ª.- Un nuevo juego de futbol de mesa, caracteriza-
do porque encima de las canales pueden existir redes flo-
jas para amortiguar la vehemencia de las pelotas y evitar
el rebote al campo.

14ª.- " UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

330 Según queda substancialmente descrito en la presen-
te memoria descriptiva que consta de trece hojas escritas
a máquina por una sola cara, acompañada de sus correspon-
dientes dibujos.

Madrid, 24 de Julio de 1952.

CARLOS DEVANTIER DROST y

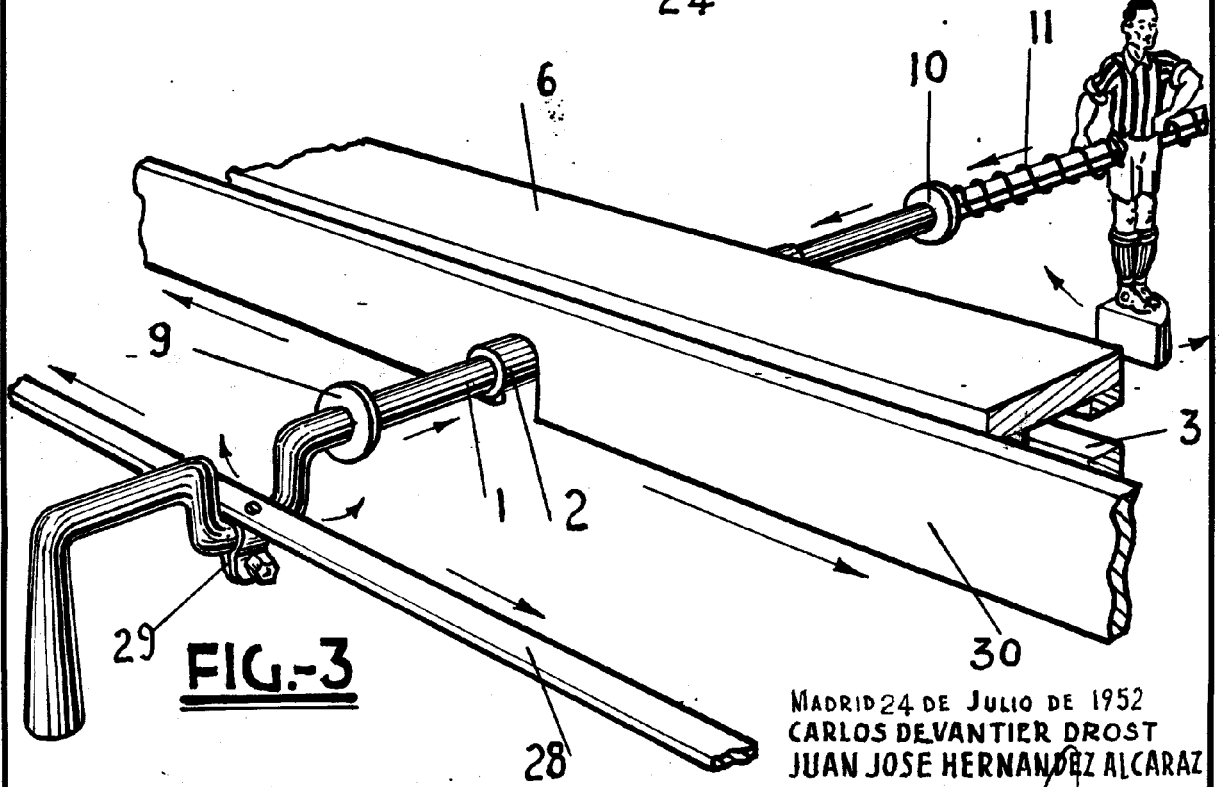
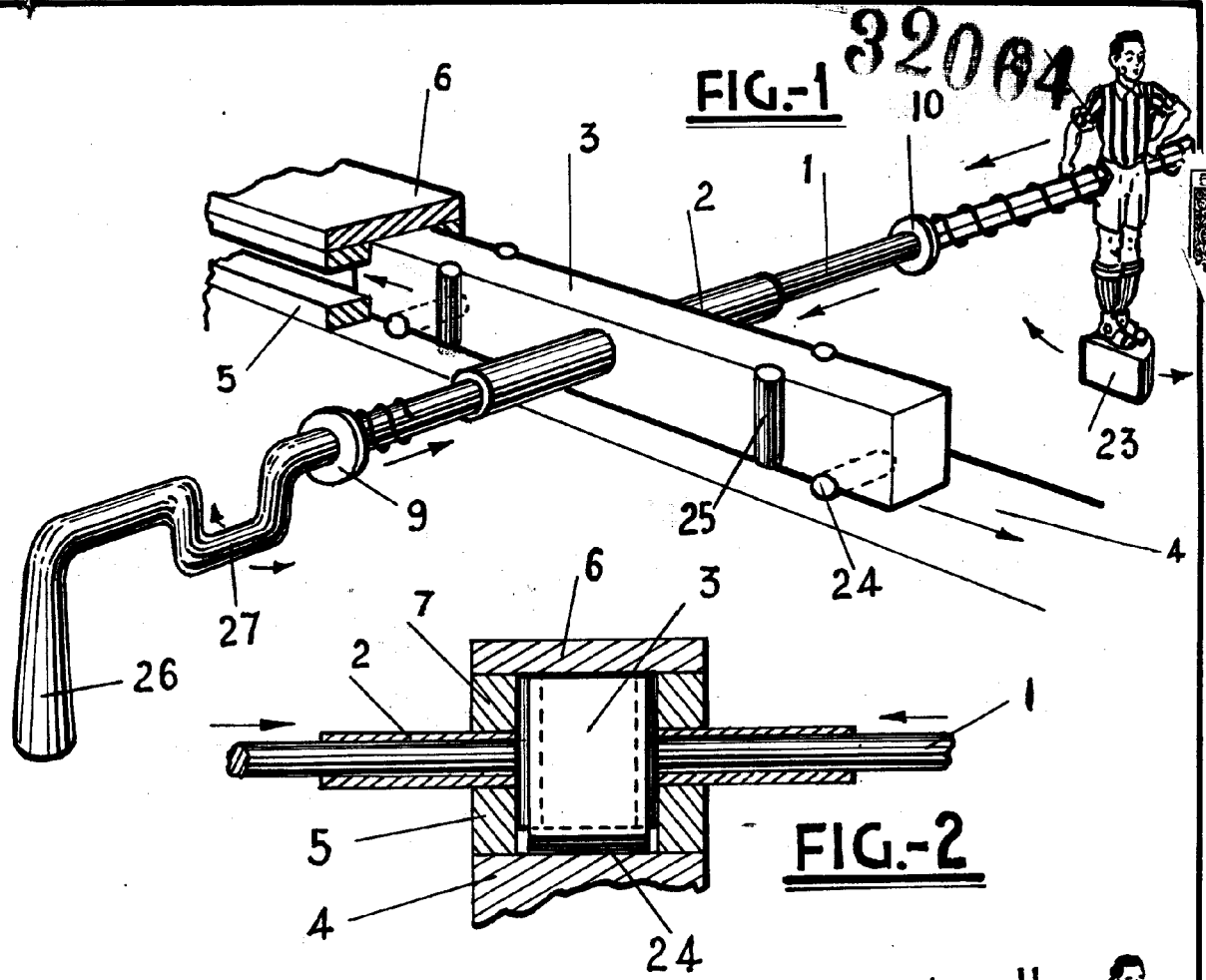
JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ,

P.P.

Enrique Rodriguez de Rivas,

P.P.

32004



MADRID 24 DE JULIO DE 1952
CARLOS DEVANTIER DROST
JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ
P. P.

ESCALA VARIABLE

32064
FIG.-4

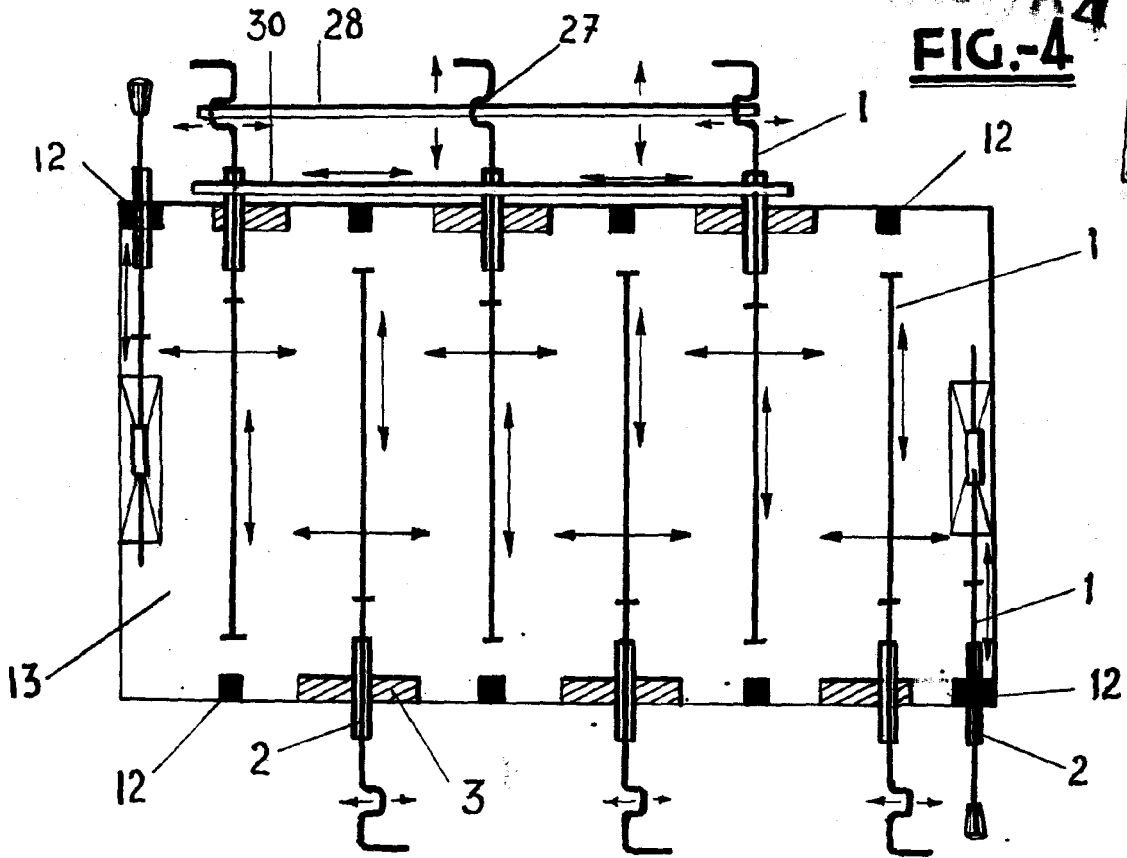


FIG.-5

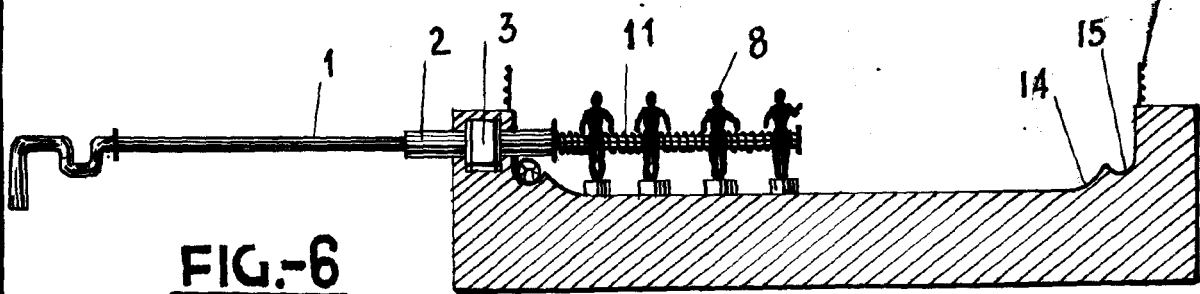
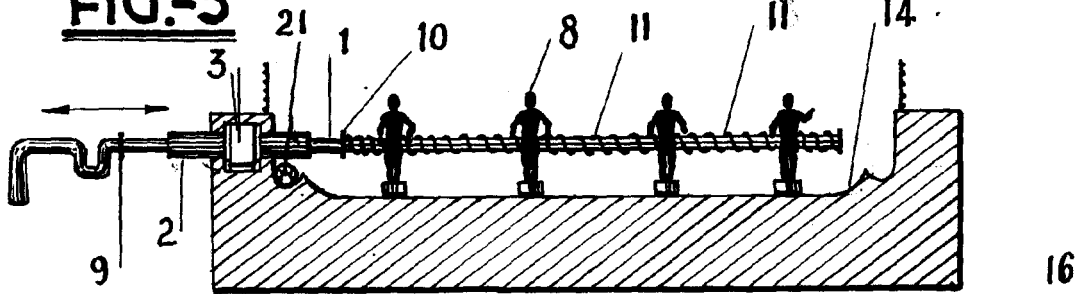


FIG.-6

MADRID 24 DE JULIO DE 1952
CARLOS DEVANTIER DROST
JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ
P.P.

ESCALA VARIABLE

52064



FIG.-7

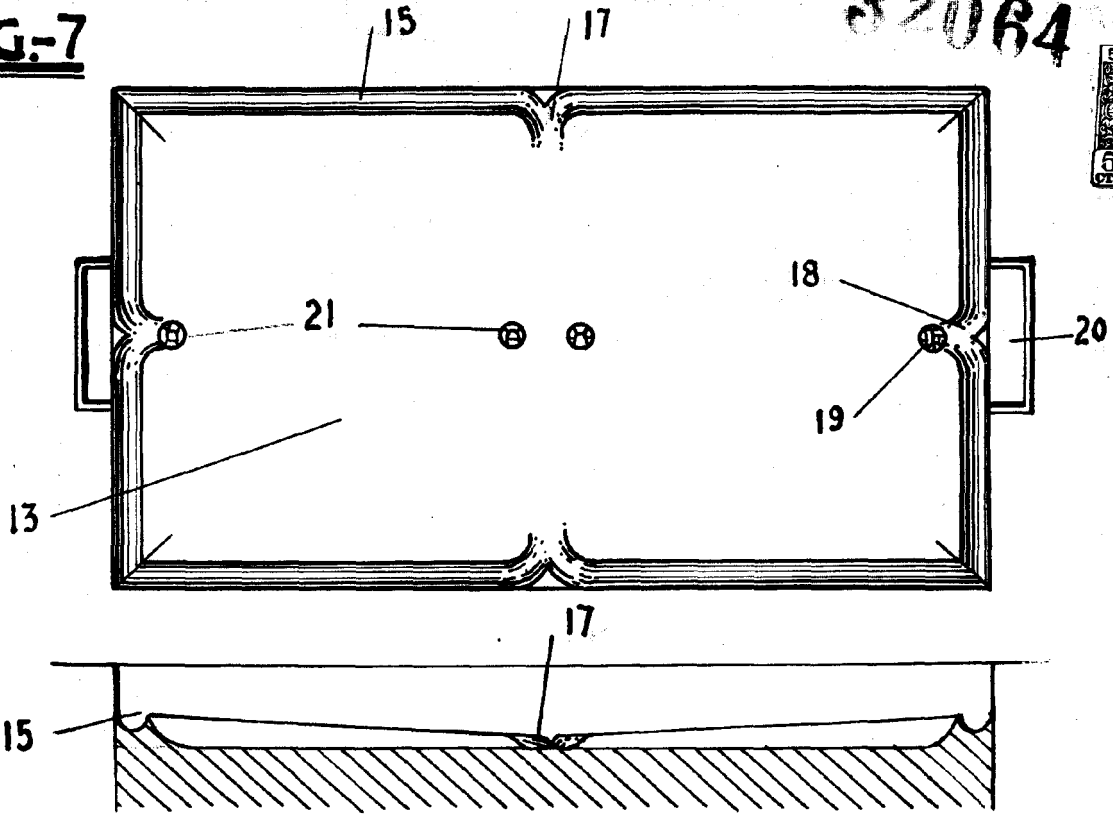


FIG.-8

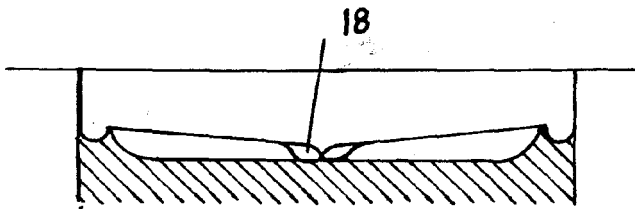


FIG.-9

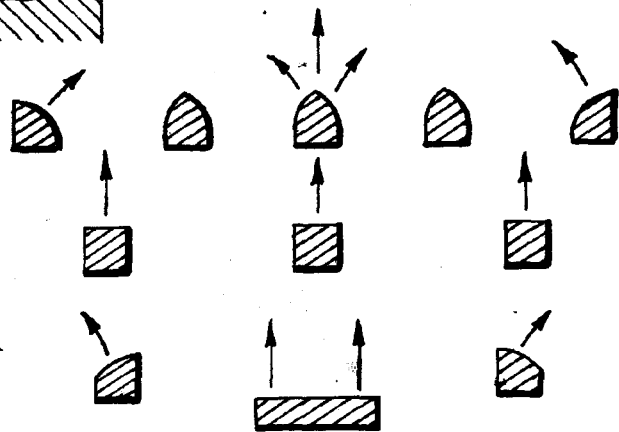


FIG.-10

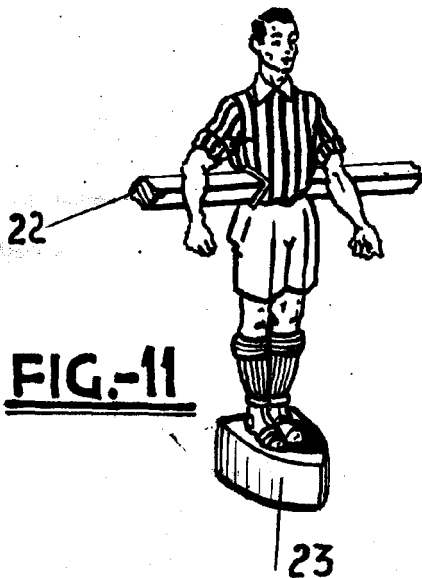


FIG.-11

MADRID 24 DE JULIO DE 1952
CARLOS DEVANTIER DROST
JUAN JOSE HERNANDEZ ALCARAZ
P.P. SERVICIO REGISTRAL DE PATENTES
POR FOLIO

ESCALA VARIABLE