

33037



Memoria Descriptiva

para

un Modelo de Utilidad
por veinte años en España

a favor de

Don Felix Echeverría Salegui

-de nacionalidad española-

residente en

Bilbao (Vizcaya) Avda. 1ª de Isalabbarri, 14

por:

"JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA"

~~.....~~



El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de fútbol de sobremesa, en el cual, los dos equipos de jugadores pueden moverse de una a otra portería y también experimentar pequeños desplazamientos transversales, ambas cosas con in-
5 dependencia uno de otro y mediante mandos distintos.

Esencialmente, la organización del juego que se reivindica consiste en lo siguiente: en la mesa o caja del juego, que descansa sobre el piso con patas apropiadas, van dispuestas unas varillas paralelas a sus lados mayores, que sirven de
10 guías a un carro, en el que a su vez se mueve, en sentido perpendicular al de dichas varillas (es decir transversalmente respecto al campo), un bastidor que soporta, en tres filas paralelas, los jugadores del primer equipo y cuyo bastidor se prolonga, al exterior de la mesa, según una pieza que presenta
15 los mangos para manejar dicho equipo.

El referido carro puede ser una pieza prismática, que en sus extremos presente las orejas, que son atravesadas por las varillas guías, y, al mismo lado que aquellas, lleva otras pequeñas varillas que entran en orificios dispuestos en los
20 costados del bastidor; pudiendo además esa pieza prismática llevar los alojamientos o ranuras para unas piezas en T a las que, mediante tornillos, van unidos por su parte inferior los jugadores del primer equipo. Así el carro, por sus orejas, se desplaza en las varillas longitudinales y el bastidor, a su
25 vez, se mueve sobre él, guiado por esas ranuras y por las vari-

33037



llas que atraviesan sus costados.

El campo está materializado por una tela verde de plástico u otro material apropiado, que en los extremos o lados menores del juego va montada en rodillos y que, al llegar a la proximidad de cada una de las piezas en T que soporta a los jugadores del primer equipo y apoyando en piezas de sección trapezoidal, colocadas entre aquellas, pasa por debajo de la pieza en T, sostenida por dos rodillos, de modo que, aunque el carro se desplace longitudinalmente, el campo en apariencia no experimenta variación, aunque realmente en cada posición de aquellos trozos de tela que le forman son distintos. Los extremos de la tela van atirantados de modo conveniente por tensores de cualquier forma adecuada.

Todo esto, como decimos, por lo que se refiere a uno de los equipos. Para la sustentación y movimiento del otro, sobre la primera caja va dispuesta otra, usualmente de madera, que a su vez tiene unas varillas guías transversales en los extremos, sobre las cuales se mueve un bastidor rectangular, con piezas taladradas en los vértices para paso de esas varillas, y en cuyos lados mayores se desplazan las piezas, también con orificios, que en sus cuatro esquinas presentan un segundo bastidor, formado por tres varillas de dirección perpendicular al eje del campo y destinadas a llevar suspendidos los jugadores del segundo equipo; cuyo segundo bastidor se prolonga en una pieza que presenta los mangos de manejo al otro lado de la mesa que los del primer equipo.

Para mayor claridad, concretaremos la organización esquematizada con referencia a las adjuntas figuras, que corres-

33037



ponden a una forma de ejecución del juego a que nos referimos, pero sin que la misma tenga carácter alguno limitativo, ya que tanto por el tamaño del juego, como por los materiales que se empleen en su construcción, o por los detalles de su presentación y organización, o sustitución de una piezas por otras que
5 cumplen cometido equivalente, pueden adoptarse múltiples formas de realización y mientras con las modificaciones que así se hagan, no se afecte a la esencialidad reivindicada, los distintos juegos que se construyan estarán igualmente comprendidos y
10 protegidos por el presente registro.

En la lámina 1ª se representa cuanto se refiere al primer equipo de jugadores. En ella la fig. 1 es un alzado longitudinal del juego.

15 La fig. 2 de modo análogo corresponde al alzado transversal.

La fig. 3 presenta la proyección en planta y sobre ella se indican las trazas A-A y B-B y de los planos que respectivamente dan lugar a las figs. 1 y 2.

20 La fig. 4 muestra una sección parcial del carro portador de los jugadores del primer equipo.

La fig. 5 presenta en sección uno de los tensores, que la tela que simula el campo lleva en sus extremos.

La fig, 6 se refiere al carro propiamente dicho.

25 La fig. 7 ilustra la disposición del bastidor, que se mueve sobre dicho carro y en el que van montados los jugadores.

En la lámina 2ª se detalla cuanto concierne al segundo equipo.

Las figs. 1, 2 y 3, respectivamente en alzados longitudinal y transversal y proyección en planta, presentan la caja

33037



en que van dispuestos los mecanismos correspondientes al primer equipo y la superpuesta a ella para contener los del segundo.

5 La fig. 4 indica la forma del bastidor, que se mueve transversalmente sobre varillas dispuestas en los lados menores de la segunda referida caja.

La fig. 5 detalla la forma de la pieza de la cual van suspendidos los jugadores y que se mueve a lo largo del bastidor representado en la figura anterior.

10 La fig. 6 se refiere a uno de los jugadores, sujeto por la cabeza en dicha pieza soporte.

La fig. 7, en perspectiva de conjunto, pone de manifiesto el aspecto del juego completo.

15 Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan las distintas partes de las piezas representadas, la descripción del juego es como sigue:

20 En la caja 1, (en cuanto sigue nos referimos a las figuras de la lámina 1ª) van montadas las varillas 2, que sirven de guías al carro 3, en su movimiento hacia uno y otro lado; cuyas varillas 2 se alojan por sus extremos en los orificios 4 (fig. 6), con lo cual el carro resbala por esas varillas guías de uno a otro lado de la caja.

25 El carro 3 (fig. 4) lleva las piezas 5 prismáticas de sección trapecial, separadas los intervalos convenientes para que en ellos puedan moverse las piezas 6, con la forma de T que se aprecia en la figura. En el carro van también montados los rodillos 7.

Tal movimiento del carro de uno a otro lado de las

33037



guías, tiene como finalidad que el equipo pueda moverse entre las dos porterías.

5 El terreno de juego está formado por una tela de material plástico 8 (figs. 1, 3 y 4), montada por sus extremos en los rodillos 9 y mantenida tirante con la fuerza que interese mediante los tensores T (fig. 5), que van montados en la caja 1, como se aprecia en la fig. 1.

10 Esa tela 8, en la parte que corresponde al carro, penetra por los huecos existentes entre las piezas 5 (fig. 4), para pasar por debajo de los correspondientes rodillos 7, con lo cual, cuando se mueve el carro 3 de uno a otro lado de las varillas 2 que le guían, la tela, por lo que se refiere a su misión de campo de juego, permanece quieta, aunque sus distintas partes ocupen diferentes posiciones al girar los rodillos 7, durante ese desplazamiento del carro 3.

15 Este también tiene los pitones 10 (figs. 1, 2, 3 y 6) para que el conjunto representado en la figura 7 y formado por las piezas 6 de sección en T invertida (fig. 4 y 7), tenga un movimiento transversal, al penetrar dichos pitones 10 en los orificios 11 y resbalar el conjunto sobre esos pitones.

20 Esas piezas 6 van montadas sobre las chapas 12, en que van practicados los orificios 11 y una de ellas está doblada en ángulo recto para recibir los mangos 13, con los que el dispositivo se maneja con las manos, para efectuar el movimiento del carro de uno a otro lado de las varillas 2, al mismo tiempo que ese conjunto 12-6 puede moverse transversalmente como se ha dicho sobre los pitones 10.

25 Los salientes 14 de las piezas 6, tienen por objeto

33037



montar en ellos (fig. 4) a los muñecos que representan a los jugadores, sujetos por los tornillos 15.

5 Como se aprecia en tal figura 4, las piezas 6 van situadas en los espacios comprendidos entre las 5, de este modo se consigue que los futbolistas, además del movimiento de portería a portería que realizan al recorrer el carro las repetidas varillas 2, tengan también un pequeño movimiento transversal en uno y otro sentido, al desplazarse las piezas 6 sobre los pitor-
nes 10 del carro.

10 Por lo que se refiere al tensor T (fig. 5), para la tela que constituye el campo, va sujeto a la caja 1 por tornillos y tuercas y lleva distintos orificios 16, en los que se puede sujetar la pieza móvil en que va fijada, en 17, la tela, para dar a ésta mayor o menor tensión.

15 Todo cuanto antecede por lo que se refiere a uno de los equipos. En la fig. 3 (lámina 2 en lo que sigue) se muestra como el mecanismo correspondiente al otro, va montado en la caja de madera 17, que a su vez (figs. 1, 2 y 3) va colocada sobre la 1.

20 Además, la caja 17 hace de tapa que cubre los mecanismos laterales como se aprecia en la fig. 7.

25 El bastidor 19-20 (fig. 4) va montado en dicha caja 17, sobre las varillas 18 a ellas solidarias. Tal bastidor está formado por cuatro varillas, sólidamente unidas entre sí, formando un rectángulo en el que las varillas 20 llevan en su extremo las piezas 21, taladradas para el paso de las varillas 18. De este modo (fig. 3), tal bastidor puede moverse en sentido transversal.

33037



La pieza en que van montados los futbolistas consta de varillas longitudinales 22 que tienen en sus extremos las piezas taladradas 24 y van unidas entre sí por las transversales 23, formando otro rectángulo con una varilla central. En los orificios de las piezas 24 entran las varillas 20, del bastidor representado en la fig. 4, para quedar el conjunto dispuesto como claramente indica la fig. 3.

En uno de sus extremos ese bastidor 22-23 va unido a la pieza rectangular 25, que presenta los mangos 26 para el manejo del segundo equipo.

En las varillas 22 van montados los futbolistas (figuras 5 y 6), por medio de los tornillos 27.

Con la disposición que venimos exponiendo puede hacerse que este segundo equipo, lo mismo que el primero, pueda moverse de portería a portería y además experimentar pequeños desplazamientos transversales.

La fig. 7 muestra, como se ha indicado, en perspectiva de conjunto el acoplamiento en una sola mesa de los dos equipos: uno con los jugadores sujetos por los pies, y movidos mediante los mangos 13 por la parte inferior; y otro, con los jugadores sujetos por la cabeza, y movidos por los mandos 26 por la parte superior.

En cuanto a los porteros, pueden ir montados independientemente en una barra 28, manejada por el agarradero 29 para moverla en movimiento transversal y de giro como en las mesas actuales.

====

33037



 N O T A

El presente modelo de utilidad comprende las siguientes reivindicaciones:

1.- Juego de futbol de sobremesa, caracterizado porque está constituido por una mesa o caja, en la que van dispuestas
5 unas varillas paralelas a sus lados mayores, que sirven de guía a un carro en el que a su vez se mueve, en sentido perpendicular a las varillas un bastidor que soporta, en tres filas paralelas los jugadores del primer equipo y cuyo bastidor se prolonga al exterior de la mesa, según una pieza que presenta los man-
10 gos para mover dicho equipo, de portería a portería y transversalmente.

2.- Juego de futbol de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado porque el carro está constituido por una
15 pieza prismática, que en sus extremos presenta unas orejas, que son atravesadas por las varillas guías, y al mismo lado de aquellas lleva otras pequeñas varillas, que entran en orificios dispuestos en los costados del bastidor.

3.- Juego de futbol de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque dicho bastidor soporta los
20 jugadores en piezas de sección en T, a las que mediante tornillos se unen aquellos y cuyas piezas se desplazan en alojamientos dispuestos al efecto en el carro y formados por piezas de sección trapecial.

4.- Juego de futbol de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado porque el campo está materializado
25 por una tela verde de plástico u otro material apropiado, que

33037



5 en los extremos o lados menores del juego va montada en rodillos, para a continuación de éstos unirse a tensores que la dan la tirantez conveniente y en las partes correspondientes a cada fila de jugadores, pasa por debajo de la pieza en T que los soporta, haciendo a tal efecto alrededor de ella un recorrido en el que apoya en una de las indicadas piezas de sección trapezoidal, pasa por debajo de dos rodillos (colocados a su vez a nivel inferior a la pieza en T) y sube a apoyarse en la otra pieza trapezoidal.

10 5.- Juego de fútbol de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado porque para la sustentación y movimiento del segundo equipo, sobre la caja reivindicada, va dispuesta otra, usualmente de madera, que a su vez tiene unas varillas-guías en los extremos, sobre las cuales se mueve transversalmente un bastidor rectangular, con piezas taladradas en los vértices para paso de esas varillas.

15 6.- Juego de fútbol de sobremesa, según el punto 5, caracterizado porque en los lados mayores de ese bastidor se desplazan otras piezas también con orificio, dispuestas en las cuatro esquinas de un segundo bastidor, del que forman parte tres varillas de dirección perpendicular al eje del campo de las cuales van suspendidos los jugadores del segundo equipo, sujetos por sus cabezas a aquellas por tornillos.

20 7.- Juego de fútbol de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 6, caracterizado porque ese segundo bastidor se prolonga al exterior de la caja, y al lado contrario que lo hace el que soporta los jugadores del primer equipo, según una pieza que presenta los mangos, con los cuales puede efectuarse el desplazamiento del segundo bastidor longitudinalmente sobre el pri

5

10

15

20

25

33037



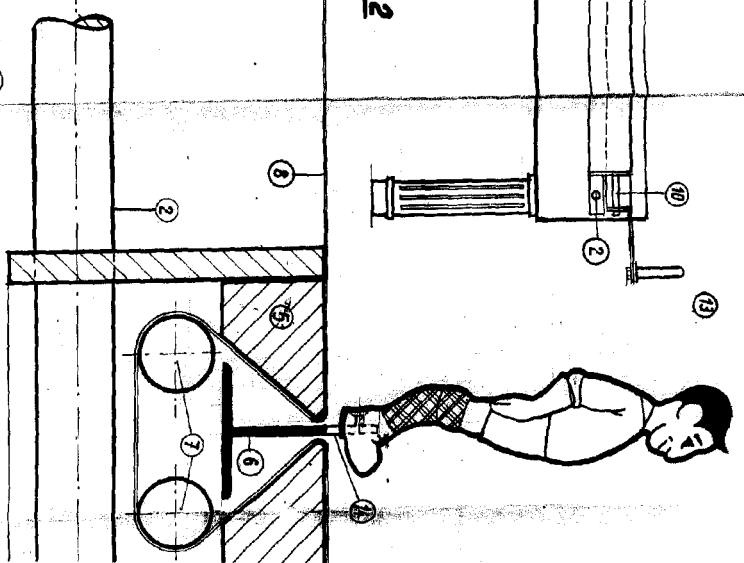
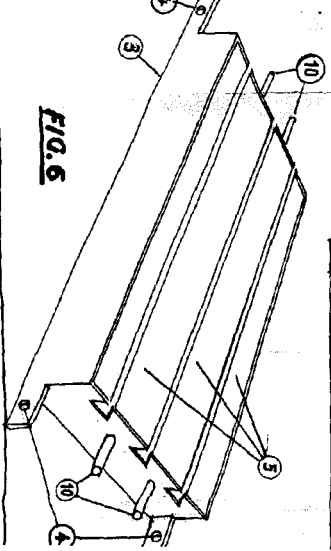
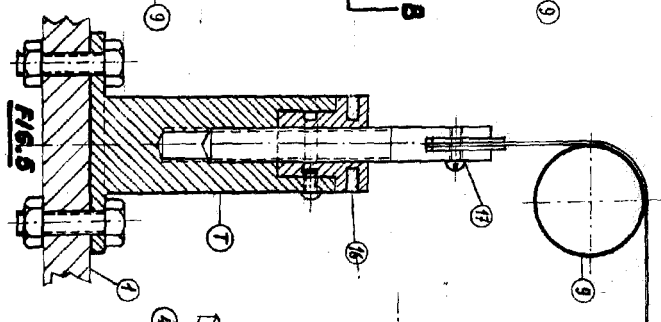
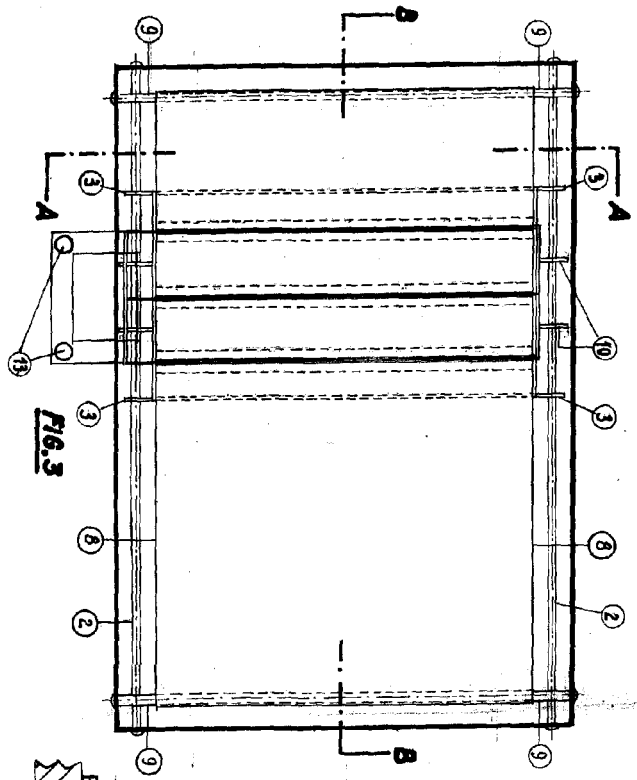
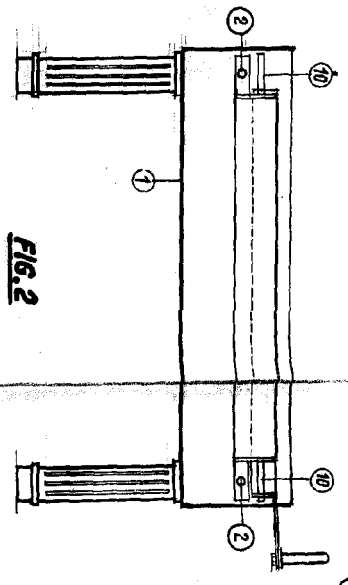
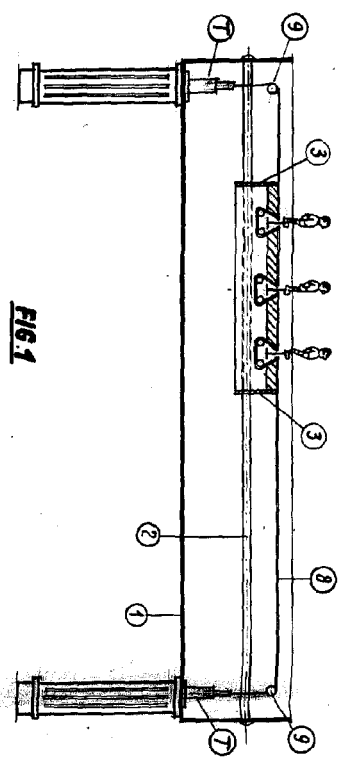
mero y de este transversalmente sobre las varillas de la segunda caja.

8.- Juego de fútbol de sobremesa.

5 Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra con los dibujos que a la misma se acompañan.

Consta esta memoria de diez hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 3 de Septiembre de 1952.



Da Hojas 820037

Hoja 1a

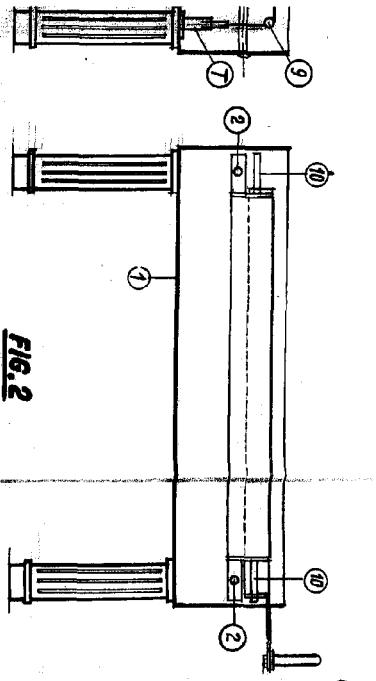


FIG. 2

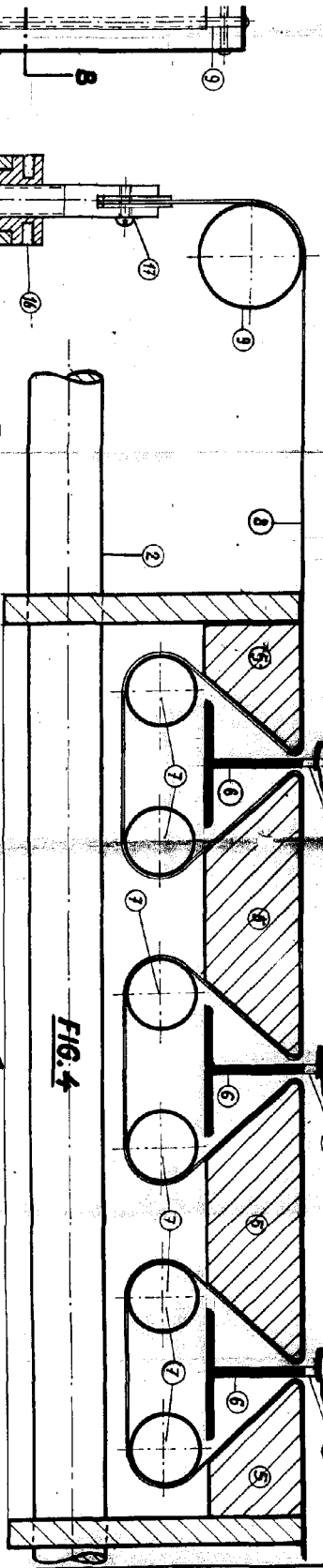


FIG. 4

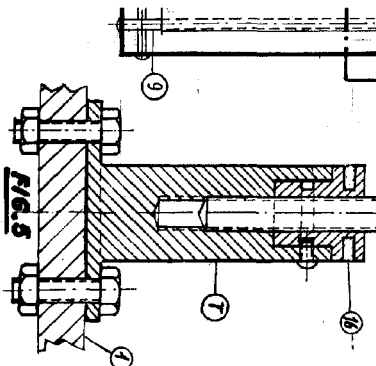


FIG. 5

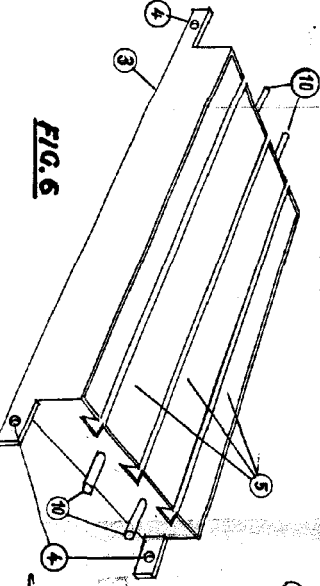


FIG. 6

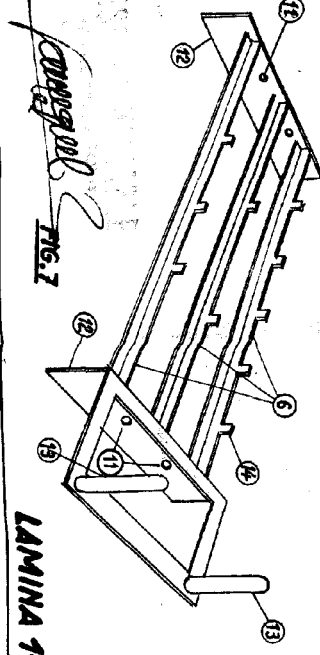


FIG. 7

LAMINA 14

2/2

Jélix Echeverria Salgueiri

88097

Dos Hoias

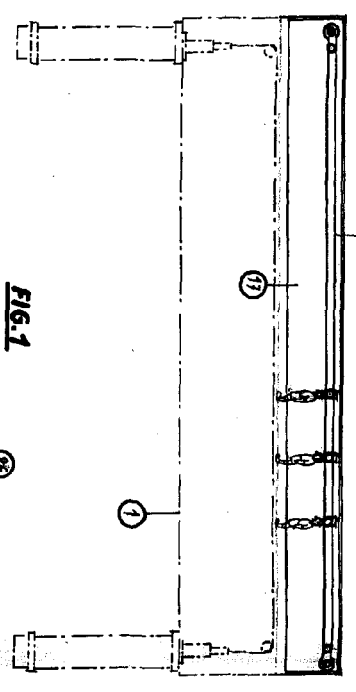


FIG. 1

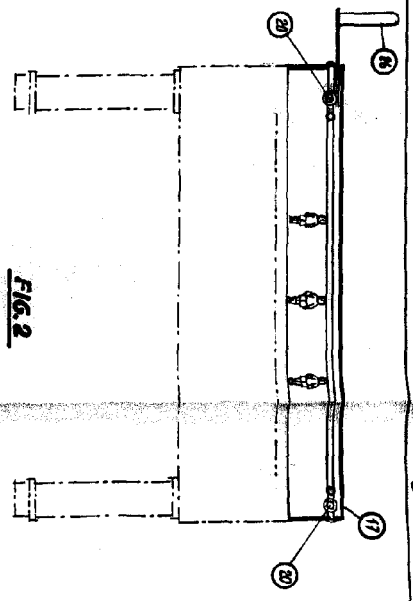


FIG. 2

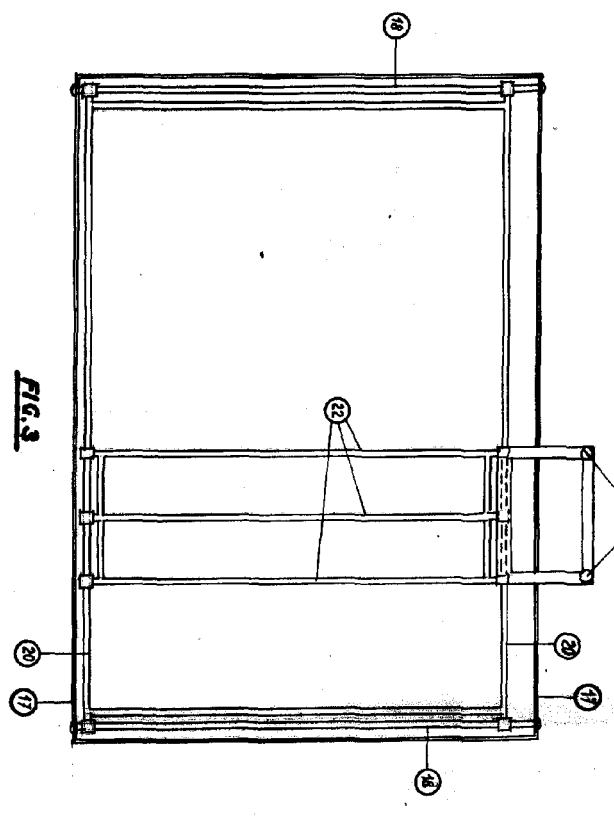


FIG. 3

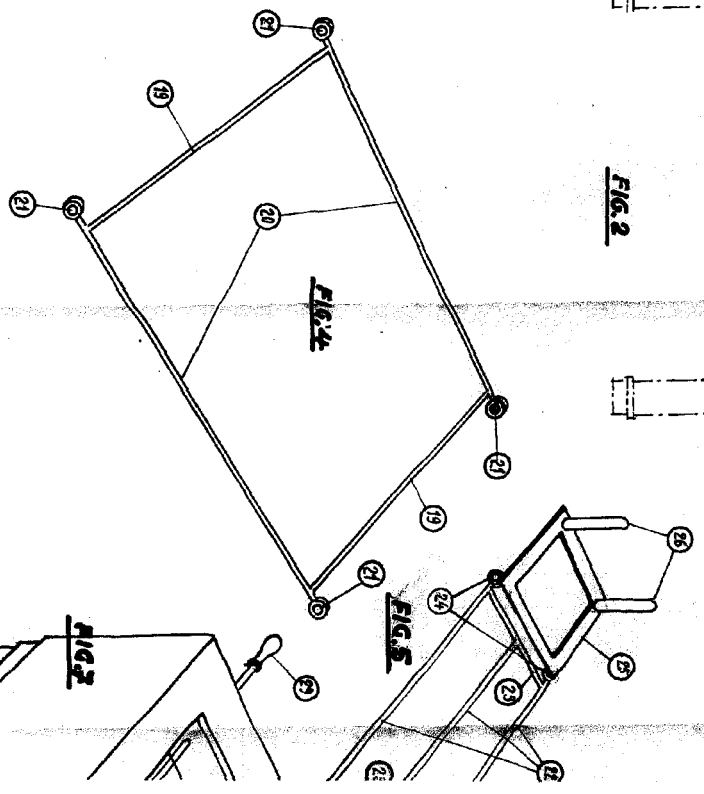


FIG. 4

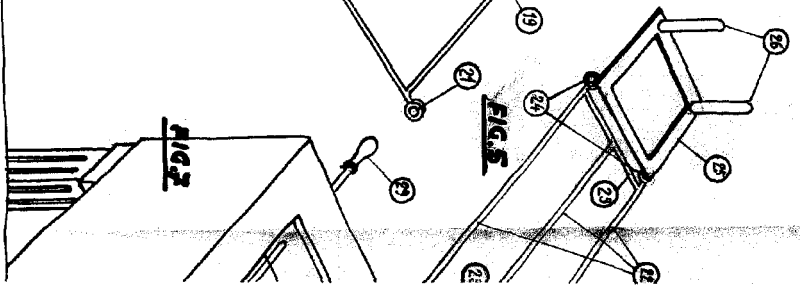


FIG. 5

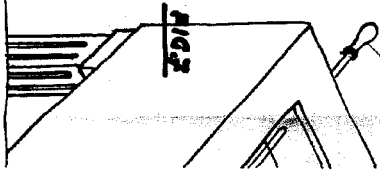


FIG. 6

Das Hojas

Hoja 24

FIG. 2

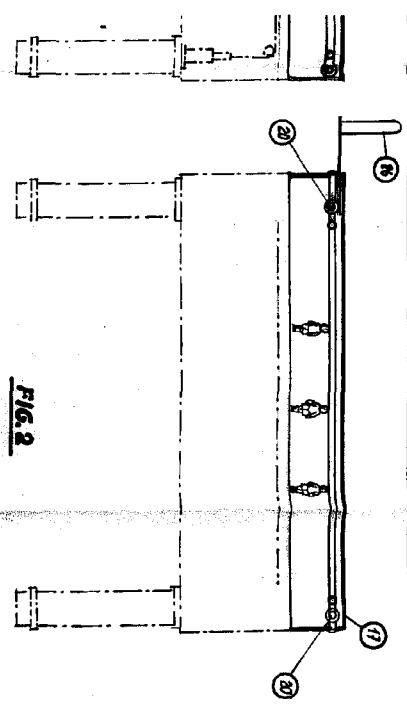


FIG. 4

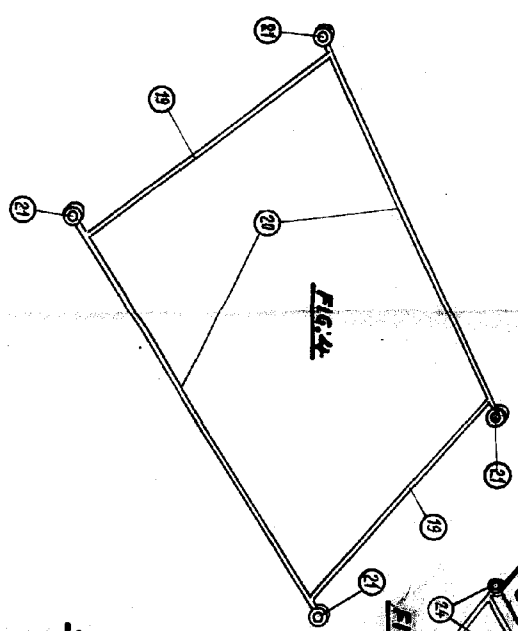


FIG. 5

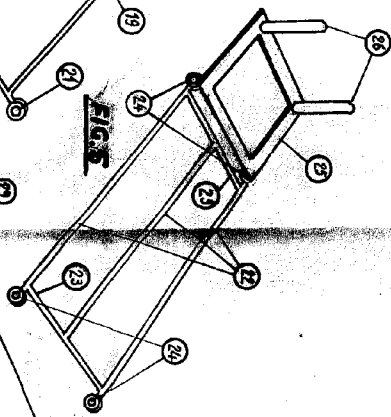


FIG. 3

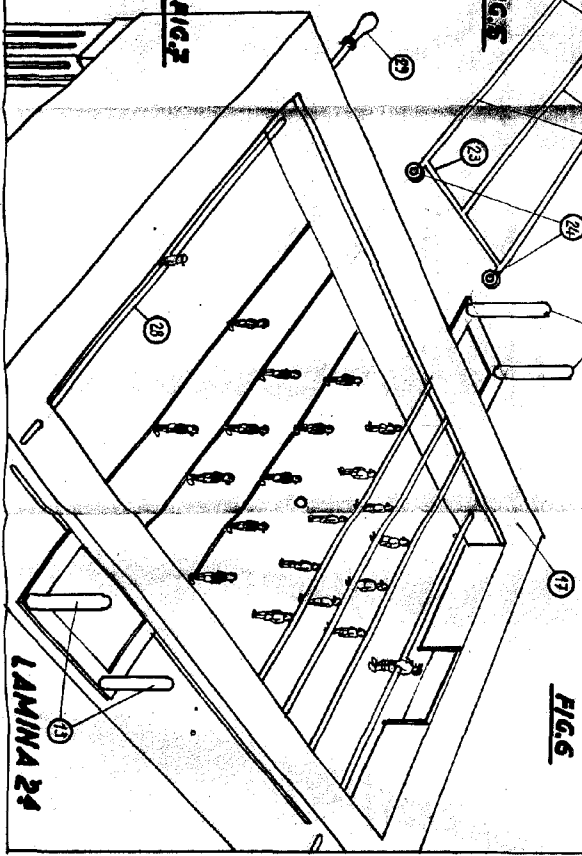
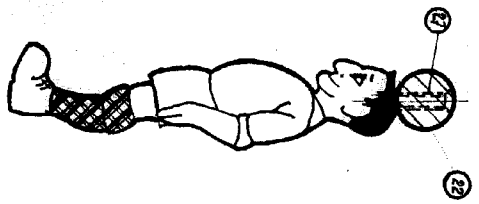


FIG. 6



PATENTED
 IN THE UNITED STATES
 BY
W. H. WOODRUFF
 ATTORNEY

