

37317
37.7.



PATENTE
DE
MODELO DE UTILIDAD
por 20 años

a favor de D^a Maria GIL ALBALAT y D^a DOLORES PACAREU CREIXENTI
de nacionalidad española
residentes en Barcelona, calle Borrell, n^o 48 y calle Gasol, n^o 3 respectivamente
por:

"UN JUEGO DE BALOMPIE DE SOBREMESA"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente Patente de Modelo de Utilidad está destinada a garantizar a sus concesionarias la propiedad y el derecho a la fabricación y explotación exclusiva de un juego de balompie de sobremesa.

5. Dicho juego está constituido esencialmente por un tablero en el que se han indicado las líneas características de un campo de juego de futbol, y por 22 discos que representan los once jugadores de cada equipo que son impulsados



za impulsora (4) y por una semiesfera (5) que representa el balón.

- Las piezas representativas de los jugadores de ambos equipos estarán constituidas por unos discos de tamaño variable que, excepción hecha de las que representen a los guardametas, presentarán redondeada la parte correspondiente a la arista circular superior, distinguiéndose las de un equipo de las del otro por el color, efigie del jugador representada en la misma, o bien por ostentar los colores del club de futbol que se quiera representar. Las piezas representativas de los guardametas ostentarán la efigie de un guardameta, el emblema más o menos sintetizado del correspondiente club, o bien un color distinto del de las otras piezas.
15. La pieza impulsora (4) estará constituida por un sólido en forma de casquete esférico de muy baja altura, de cualquier material adecuado y de tamaño un tanto mayor que el de las piezas que representan a los jugadores, y las dos piezas que representan a los guardametas consistirán en unos discos (3') de diámetro algo mayor que el de las otras piezas.

En la Fig. 5 puede observarse con toda claridad como se accionan las piezas o sea: mediante la pieza impulsora (4) se presiona el borde romo del disco (3) que esté más cerca de la pieza que representa a la pelota, para que dicho disco se desplace y dé contra la indicada pieza, a fin de que corra en la dirección deseada.

En cuanto a la pieza representativa del guardameta, se desplazará simplemente con los dedos situándolo ante la puerta en la posición que se estime más adecuada para dete-



ner la bolita, pero siempre dentro del área de la portería.

El reborde periférico (2) que presenta el tablero tiene por objeto el de evitar que la semiesfera o pelota, al ser accionada caiga fuera del mismo, no obstante a efectos de economía o de acondicionamiento, podrá fabricarse el tablero de juego sin el indicado reborde.

En la Patente de Modelo descrita, serán variables los materiales empleados en la fabricación del tablero de juego y de las piezas, su tamaño y acabado, y en general todos cuantos detalles no alteren, oambien o modifiquen su propia esencialidad.

N O T A

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

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:

1ª.- Un juego de balompié de sobremesa, consistente en un tablero que lleva indicadas las líneas características de un campo de juego de fútbol, caracterizado porque los jugadores están representados por veintidos discos correspondientes a los once jugadores de cada equipo, los cuales se hacen desplazar por sobre el campo de juego, excepción hecha de los porteros, mediante una pieza impulsora, para que hagan correr una pieza semiesférica representativa del balón, al dar contra ella debido al impulso recibido, todo ello de acuerdo con un reglamento preparado al efecto.

2ª.- Un juego de balompié de sobremesa, según la anterior reivindicación, caracterizado porque las piezas representativas de ambos equipos estarán constituidas por unos discos de tamaño variable, que excepción hecha de las que representan a los guardametas, presentarán redondeada la par-

37317

- 5 -



te correspondiente con la arista circular superior, distinguiéndose las de un equipo de las del otro por su color o bien por ostentar la efigie de un jugador de futbol, o los colores del club que se desee representar, ostentando las piezas representativas de los guardametas la efigie de un guardameta, el emblema más o menos sintetizado del club correspondiente, o bien un color distinto del de las otras piezas.

3*.- Un juego de balompie de sobremesa, de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque la pieza impulsora está constituida por un sólido en forma de casquete esférico de muy baja altura de tamaño un tanto mayor que el de las piezas representativas de los jugadores, y porque el tablero de juego presenta un reborde periférico para evitar que la bolita en sus desplazamientos caiga fuera del mismo.

4*.- Un juego de balompié de sobremesa, conforme las anteriores reivindicaciones, caracterizado porque las dos piezas que representan a los dos guardametas estarán constituidas por unos discos de diámetro algo mayor que el de las otras piezas.

5*.- UN JUEGO DE BALOMPIE DE SOBREMESA.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurran con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de cinco páginas foliadas y mecanografiadas por una sólo cara y vá acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 22 de Julio de 1953

P. A.

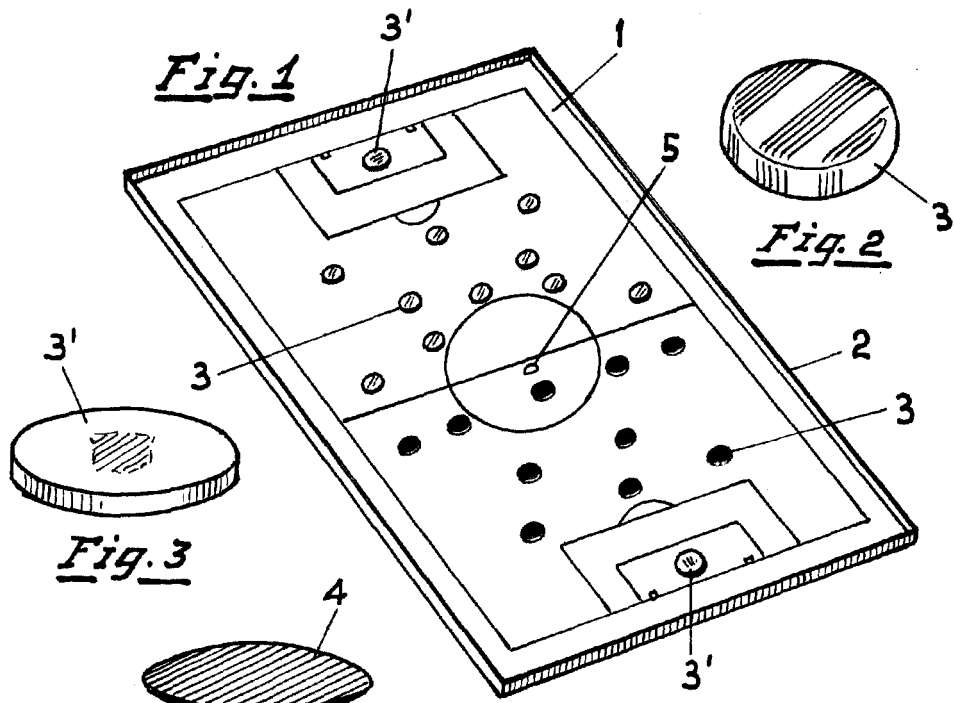


Fig. 4

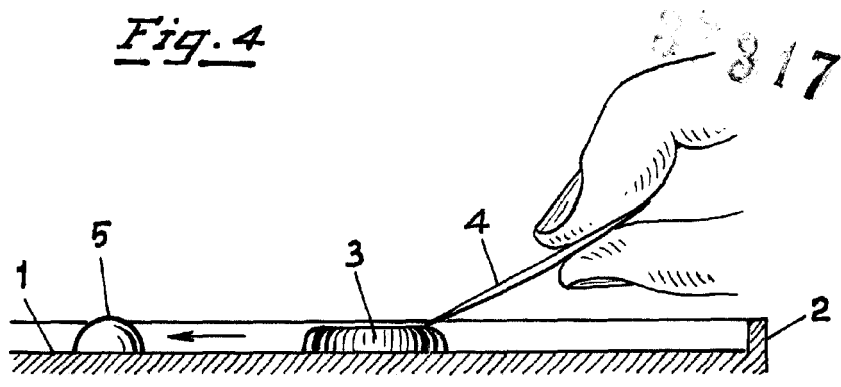


Fig. 5

Madrid de julio de 1953

P.A.
[Handwritten signature]

Escala variable