

40951



MODELO DE UTILIDAD

CASE 1190

MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

"JUEGOS, PARTICULARMENTE DE SOBREMESA, PERFECCIONADOS".

Solicitantes: SOCCERETTE LIMITED, entidad inglesa, residente en: 53-55, The Broadway, Stratford, LONDRES, E.15 - Inglaterra.

Este invento se refiere a un juego perfeccionado y, aunque no exclusivamente, es útil para utilizarse en juegos en miniatura, tales como futbol o hockey sobre hielo, de sobremesa.

5. Muchos juegos de sobremesa que constituyen un intento de copiar un juego real con pelota, tal como el futbol, no puede jugarse con la misma continuidad que los juegos verdaderos, y, a este respecto, les falta la verosimilitud. Consiguientemente, un objeto de este invento
10. es proporcionar un juego de sobremesa en el que se golpea



o sacude una pelota o balón, por varios jugadores, con el minimum de interrupciones.

15. Otro objeto es proporcionar un juego de esta naturaleza, en el que puedan moverse simultáneamente varios jugadores, de modo análogo a lo que ocurre en la realidad, de tal modo que también en este respecto, el juego de sobremesa es una copia más exacta del deporte real.

20. Otro objeto todavía es permitir que los aficionados de un bando puedan manipular a los representantes de su equipo sin poder manipular los del equipo contrario.

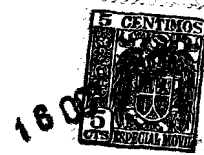
Otros objetos y ventajas de este invento resultarán evidentes de la descripción siguiente del mismo.

25. De acuerdo con este invento, se proporciona un aparato para jugar un deporte de sobremesa, que comprende un tablero de material no-magnético; dos series de jugadores deslizables sobre el tablero; para cada serie o equipo un mango para desplazar los jugadores sobre el tablero por manipulación del mango citado debajo del tablero mencionado; un accesorio tal como un balón que puede moverse sobre el tablero impulsando los jugadores contra él con ayuda de los mangos; en cada jugador y en su mango combinado, materiales magnéticos, uno de los cuales por lo menos es un imán permanente; los materiales magnéticos de cada serie o equipo y de su mango combinado, están preparados de modo tal que las líneas de fuerza que entre ellos se desarrollan atraviesan el tablero en dirección opuesta a las desarrolladas entre cada uno de los materiales magnéticos de la otra serie o equipo de jugadores y su mango combinado, o de manejo.

30.

35.

40.



En los dibujos esquemáticos adjuntos se representan formas preferidas de este invento; en los dibujos:

45. La figura 1 es una vista en planta de una mesa para el juego, adecuada para desarrollar partidos de fútbol en miniatura.

La figura 2 es un corte por la línea II-II de la figura 1.

La figura 3 es una vista en perspectiva de una parte del juego representado en la figura 1.

50. La figura 4 es un alzado de uno de los jugadores y del balón empleado en la mesa.

La figura 5 es una planta de uno de los imanes con su mango empleados para mover los jugadores.

55. La figura 6 es un alzado del mismo imán y muestra también una parte de la mesa y de un jugador.

Las figuras 7 y 8 son, respectivamente una planta y un alzado de un imán montado articuladamente en un mango, y

60. Las figuras 9, 10 y 11 representan tres modos de magnetizar selectivamente los jugadores y los mangos.

65. En las figuras 1, 2 y 3 se representa una mesa sobre la cual puede jugarse un partido de fútbol en miniatura. La mesa consiste en un tablero delgado 20 de material no-magnético, tal como una resina sintética, con preferencia de un espesor no superior a 3,18 mm., siendo adecuado el de 1,27 mm. La superficie superior del tablero está marcada de modo análogo a un campo de fútbol de tamaño normal, pero reducido a la escala adecuada, y en las posiciones que los jugadores de fútbol pueden ocupar al realizarse el saque, el tablero tiene pequeñas hendiduras 21 utilizadas

70.



para ayudar a los aficionados no familiarizados con el deporte del futbol.

75. El tablero 20 está rodeado por un marco 22 que impide que el balón caiga fácilmente de la mesa. Como se indica en la figura 2, la periferia del tablero 20 puede prolongarse entre las tiras superior e inferior 22 y 23, respectivamente, del marco, la inferior de las cuales es muy delgada para un objeto que luego se indicará.

80. Los elementos extremos de la tura superior 22 del marco están taladrados transversalmente para recibir las partes horizontales 24 y 25, respectivamente, de puertas 26 y 27, cada una de las cuales se prepara doblando una tira de metal en la forma representada.

85. Dado que durante el juego el balón puede saltar al interior de la puerta y salir de ella con bastante rapidez, la parte del tablero situada debajo de cada una de las puertas está preparada con perforaciones que tienden a hacer que el balón se mueva despacio en cuanto penetre en la portería.

90. Igual que el futbol normal, en el de sobremesa se juega con un solo balón, tal como el representado en 28, y con veintidós jugadores, tal como los representados en 29, cada uno de los cuales tiene la forma de la silueta de un jugador montada sobre una base 30. La parte de la figura puede ser de plancha plástica delgada recortada con el perfil de un jugador y adecuadamente pintada.

95. En la base circular de cada uno de los jugadores se sujeta una placa delgada 31 de cualquier material, tal como el hierro dulce, en el que pueda inducirse temporalmente un magnetismo, o un imán permanente con un polo al

100.



ras de la superficie inferior de la base.

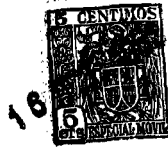
105. El balón 28 puede ser del tipo de una pelota para tenis de mesa, pero, corrientemente, es menor y de un tamaño adecuado para corresponder con el de los jugadores; en la figura 4, se indica una proporción apropiada.

110. En el caso en que los jugadores llevan planchas 31 de hierro dulce, se desplazan por encima de la superficie del tablero con ayuda de imanes permanentes, tales como los que se representan en 32, figuras 5 y 6. Cada imán tiene un polo que termina en su cara superior, y está sujeto a un mango 33 cuyo eje mayor forma un ángulo agudo con la cara polar, de modo que cuando ésta se coloca plana contra la superficie inferior del tablero 20, como se indica en la figura 6, el mango 33 se inclina hacia abajo separándose del tablero 20. La tira inferior 23 del marco (figura 2) se hace delgada para que los mangos no rocen con ella durante el juego.

120. En las figuras 7 y 8 se representa un imán 34 montado sobre una base de madera 35 pivotada en un soporte o cuna 36 sujeto a un mango 37. Con este dispositivo, el imán puede mantenerse con su cara polar 34A plana contra la cara inferior del tablero 20, mientras que el mango puede oscilar hasta cualquier grado deseado con respecto al tablero.

125. Las posiciones de los imanes y de las placas de hierro dulce, pueden disponerse de distintos modos, tres de los cuales se representan en las figuras 9, 10 y 11, respectivamente.

130. En cada caso existen dos series o equipos de jugadores A y B, a saber once que representan un equipo A,



y once representativos del otro equipo B. En estas figuras, se representa un jugador de cada equipo. Existen también dos series de mangos A' y B', por ejemplo tres en cada serie o para cada equipo.

135. Como se indica en la figura 9, cada uno de los jugadores del equipo A tiene un imán permanente en su base, con el polo N terminando en la superficie inferior; cada uno de los jugadores B del otro equipo tiene un imán permanente con el polo S enrasado en la cara inferior; una serie de mangos A' tiene cada uno un imán permanente con el polo S terminado en su superficie superior y, finalmente, la otra serie de mangos B' tiene, cada uno de ellos un imán permanente con un polo N terminado en su superficie superior.
- 140.
145. Se observará que con esta disposición, cualquiera de los mangos A' puede utilizarse para atraer cualquiera de los jugadores A, pero no puede usarse para atraer ninguno de los jugadores del equipo B, mientras que, por el contrario, los mangos B' pueden utilizarse para atraer los jugadores B solamente. Las líneas de fuerza se dirigen desde los polos Norte a los polos Sur y, por tanto, atraviesan el tablero en direcciones opuestas, como indican las flechas.
- 150.
155. Como se indica en la figura 10, cada uno de los jugadores A lleva un imán permanente en su base con el polo Norte terminado en la superficie inferior del jugador, y cada uno de los mangos A' usados para manipular los jugadores A, lleva en su extremo una pieza de hierro dulce no imantada I, de tal modo que siempre que se manipule el mango A' para colocar el hierro dulce debajo de uno de los jugado-
- 160.



165. res A, el hierro dulce es atraído por el imán acoplado al jugador, y éste puede desplazarse sobre el tablero. Cada uno de los demás jugadores, pertenecientes al equipo B, tiene una pieza de hierro dulce o material análogo en su base, y cada uno de los mangos B' lleva en su extremo un imán con el polo Norte terminado en su superficie superior. Por este medio, los mangos B' pueden usarse para manipular los jugadores B encima de la mesa, pero no pueden emplearse para manipular los jugadores A, mientras que los mangos A' no pueden usarse para manipular los jugadores B. Como en el caso anterior, las líneas de fuerza atraviesan el tablero en direcciones opuestas.

170. La figura 11 representa una disposición análoga hasta cierto punto, excepto que los imanes tienen sus polos Sur adyacentes al tablero. También en este caso las líneas de fuerza magnética atraviesan el tablero en direcciones opuestas.

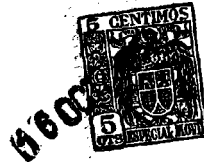
175. Una partida de futbol, se juega del modo siguiente:
Al empezar el partido, los jugadores 29 se colocan en las posiciones establecidas para el saque, con un balón en el lugar correspondiente.

180. El partido se juega por uno, dos, tres o incluso más adicionados por cada parte. En el caso en que sean tres por cada parte, uno de ellos se encarga de manipular el portero y, quizá, los dos defensas centrales, mientras que los otros dos aficionados se sientan a uno y otro lado del primer aficionado mencionado, y controlan los jugadores restantes de un equipo que se llamará equipo A. Los tres aficionados de la otra parte se colocarán de modo análogo con respecto al equipo B. El encargado de controlar el

185.
190.

40951

- 8 -



portero, dispone, con preferencia, de imanes de mango corto, mientras que los otros dos miembros de cada equipo utilizan imanes de mango más largo.

195. Se supone que los jugadores y los mangos están provistos de imanes como se indica en la disposición de la figura 9.

200. El partido se juega de acuerdo con reglas muy similares a las del fútbol corriente. Al que le favorece la moneda, puede escoger el terreno o el saque, y si elige éste, lo hace colocando un imán con mango debajo de la mesa, con su cara polar en contacto con ella y haciéndola deslizar

205. hasta que el imán "cace" a su delantero centro, después de lo cual el imán se desplaza en una dirección tal que lleva a este jugador contra el balón para hacerlo avanzar hacia uno de su mismo equipo, por ejemplo, el interior. A con-

210. tinuación, todos los aficionados pueden manejar sus imanes provistos de mango, simultáneamente, para mover los jugadores del modo que mejor les plazca, de acuerdo con las reglas, siendo la idea básica el impulsar a un jugador contra el balón, para proyectar éste, en fin de cuentas, al interior de la portería del equipo contrario, y para este objeto pueden usarse, en miniatura, todos los movimientos de pase y toda la estrategia del fútbol corriente. La regla de off-side, o fuera de juego, se aplica sin cambio alguno.

215. La norma de "mano" puede emplearse si así se desea, y puede concederse un penalty si un jugador de un equipo tropieza con un jugador contrario en el área de penalty.

220. Al manipular los jugadores mediante los imanes de mango representados en las figuras 5 y 6, las caras polares han de mantenerse planas contra la cara inferior del tablero



- 20; si un mango oscila hacia arriba o hacia abajo de tal modo que se pierda el contacto superficial, el jugador ya no es atraído por el imán de un mango y se pierde el control de este jugador determinado. Hasta cierto punto
225. ésto aumenta el interés del juego, pero si se desea eliminar o reducir esta característica del mismo, pueden usarse imanes del tipo representado en las figuras 7 y 8 en lugar de los que se representan en las figuras 5 y 6. Con referencia a las figuras 7 y 8, se observará que incluso cuando el mango 37 oscila en cualquiera de los sentidos con respecto a la superficie inferior del tablero, el imán 34 puede mantenerse en contacto superficial con el tablero, de modo que el control de un jugador se conserva más fácilmente con el dispositivo de las figuras 7
230. y 8 que con el de las figuras 5 y 6.
235. Con la forma de jugador y el balón que se representan en las figura 5, es posible, aunque relativamente difícil, impulsar el balón al aire, añadiendo así más parecido al juego verdadero.
240. Los jugadores y el balón son de peso muy reducido, y el tablero puede hacerse extremadamente delgado; las características a que ha de ajustarse son el ser bastante rígido para impedir toda combadura apreciable por su propio peso. Ha de ser de material no magnético, y tener ambas superficies lisas y suaves.
245. Introduciendo los cambios adecuados en el marcado de los campos, el número de los jugadores y la forma del balón, pueden jugarse partidos de deportes distintos del futbol. El hockey sobre hielo es un deporte que puede jugarse con gran ventaja, substituyéndose el balón por un
- 250.



taco o bloque de superficie lisas.

El rugby, el cricket y el hockey, pueden citarse como otros ejemplos de deportes susceptibles de jugarse de acuerdo con este invento.

255.

- NOTA -

Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que los perfeccionamientos anteriormente indicados, son susceptibles de modificaciones de detalle, en cuanto no alteren su principio fundamental.

260.

También se hace constar que el invento corresponde a una Patente presentada en Inglaterra con fecha 17 de Octubre de 1952, N° 26.148, acogiéndose, por lo tanto, a los beneficios que conceden los Convenios Internacionales en vigor, y siendo lo que constituye la esencia del referido

265.

invento, y por lo que se solicita Modelo de Utilidad, por 20 años en España: "JUEGOS, PARTICULARMENTE DE SOBREMESA, PERFECCIONADOS"; caracterizándose por lo siguiente:

1º - Juegos, particularmente de sobremesa, perfeccionados, caracterizados por comprender un tablero de material no-magnético; dos series de jugadores deslizables sobre el tablero; para cada serie un mango para mover los jugadores sobre el tablero por manipulación del mango

270.

debajo de dicho tablero; un accesorio tal como un balón que puede moverse por encima del tablero, empujando los jugadores contra dicho accesorio, con ayuda de los mangos;

275.

en cada jugador y en su mango de manejo, materiales magnéticos, alguno de los cuales es un imán permanente; los materiales magnéticos de cada jugador de una serie y de su mango de manejo, están dispuestos de tal modo que las

280.



líneas de fuerza magnética desarrolladas entre ellos atraviesen el tablero en dirección opuesta a las desarrolladas entre cada uno de los materiales magnéticos de la otra serie de jugadores y al mango de manejo correspondiente.

285.

2º - Juegos, según lo especificado en la reivindicación 1, caracterizados por comprender imanes permanentes en ambas series de jugadores y en sus mangos de manejo respectivos; cada imán de una serie de jugadores y el imán de su mango de manejo correspondiente, están preparados de tal modo que las líneas de fuerza que entre ellos se desarrollan, atraviesan el tablero en dirección opuesta a las desarrolladas entre cada imán de la otra serie de jugadores y el imán de su mango de manejo correspondiente.

290.

295.

3º - Juegos, según lo especificado en la reivindicación 1, caracterizados por comprender imanes permanentes en cada uno de los jugadores de una serie y en el mango de manejo de la otra serie, y material que puede ser atraído por los imanes en cada uno de los jugadores de la otra serie y en el mango de manejo de la serie primeramente mencionada.

300.

4º - Juegos, según lo especificado en la reivindicación 1, caracterizados por comprender dos series de jugadores dotados de imanes con polaridades opuestas para las dos series, y dos conjuntos de mangos dotados de imanes de polaridades opuestas para los dos conjuntos de mangos.

305.

5º - Juegos, según lo especificado en la reivindicación 1, caracterizados por comprender una pri-

310.

40951

780



315.

mera serie de jugadores, todos ellos imanados con polaridad común; una segunda serie de jugadores desprovistos de imanación, pero con material magnético; una primera serie de mangos provistos de imanes todos ellos de polaridad igual a la de la serie de jugadores imanados, y una segunda serie de mangos cada uno de los cuales está dotado de material magnético no-imanado.

320.

6º - Juegos, según lo especificado en cualquiera de las reivindicaciones anteriores, caracterizados porque todos los mangos llevan el material magnético montado pivotadamente en los mismos.

325.

7º - "Juegos, particularmente de sobremesa, perfeccionados; tal y como queda substancialmente descrito en la presente Memoria y representado en los dibujos que se acompañan.

Esta Memoria consta de doce hojas escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, 18 OCT. 1954

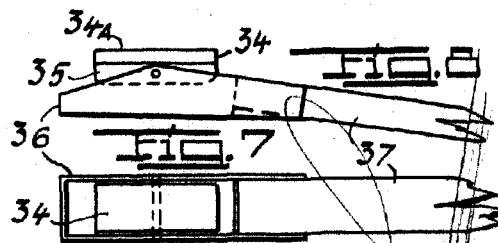
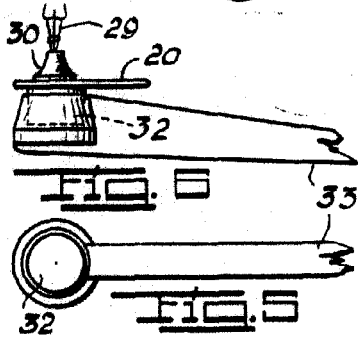
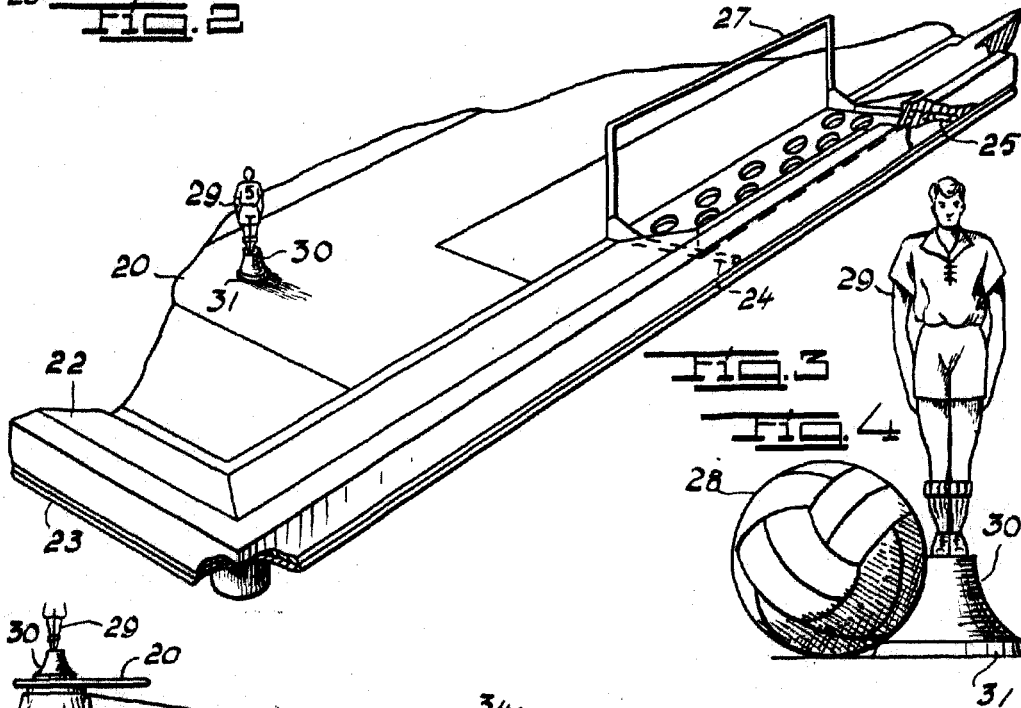
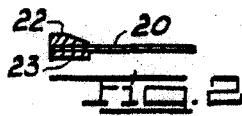
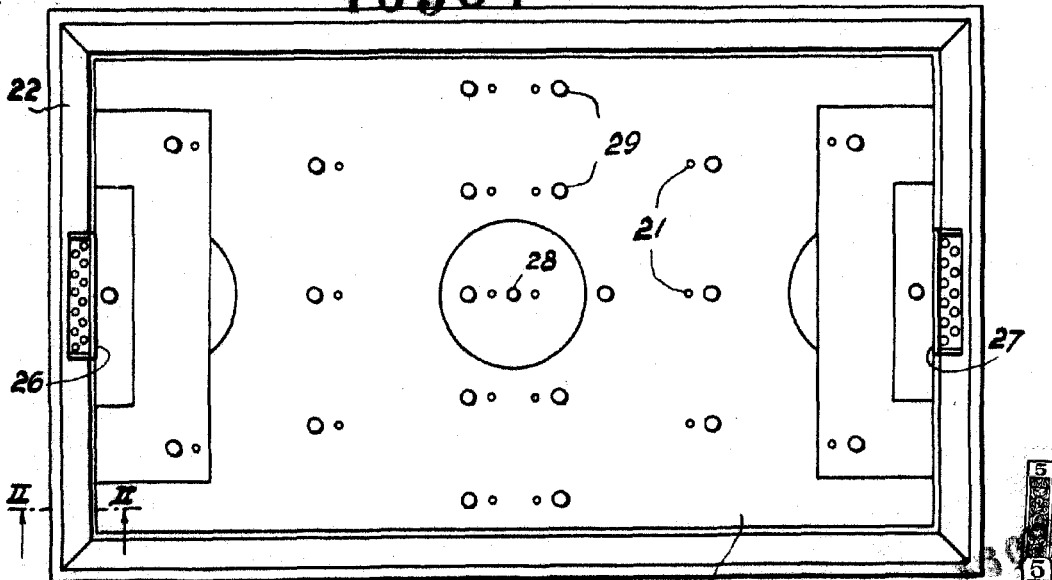
SOCCERETTE LIMITED,

Por Poder de J. GOMEZ ACEBO



40951

43372



Madrid, 16 OCT. 1933

SOCCERETTE LIMITED

40951

43342

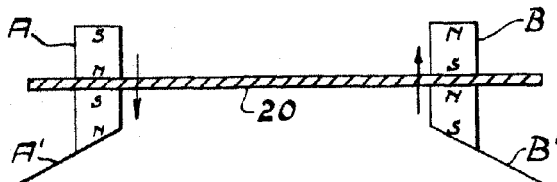


FIG. 9

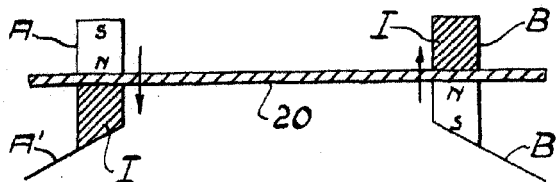


FIG. 10

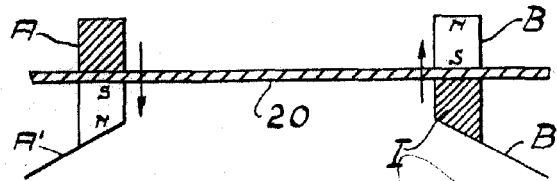


FIG. 11

Madrid,

5 1 1934
 DEPOSE
 DEPOSE