



- 4 OCT

50352

MEMORIA DESCRIPTIVA.

MÓDELO DE UTILIDAD.

PAIS : ESPAÑA.

DURACION : 20 AÑOS..

OBJETO : "UN APARATO PARA EL JUEGO DE FOOT-BALL DE MESA"

=====

A nombre de : DON JUAN RIVERO-FERRO.

Residente en : CARACAS (Venezuela),

Nacionalidad : PERUANO.

(M. U. 704, A-R).

- 4 OCT. 1955



50352

- Este invento se refiere a mejoras y se trata de un aparato colocado en una mesa de doble fondo que contiene una cancha 24 o campo de foot-ball, en su parte superior, resguardado por una cubierta de vidrio; en dicho campo se encuentran dispuestos convenientemente dos equipos de jugadores (muñecos) de metal, Fig. 3, 1 a 11 y 1' a 11', incluyendo los respectivos guardavallas, Fig. 3, 1 y 1', lo que hace un total de 22 jugadores.
- 5.-
- El campo 24 propiamente dicho donde se desarrolla el juego, es un tablero rectangular con 22 calados en bajo relieve, y que en sus ejes cóncavos actúan los jugadores de metal que tienen una pierna móvil 25, accionada electro-mecánicamente cuando se oprime el botón 1 que pone en circuito con la corriente eléctrica.
- 10.-
- El tablero o campo 24 está dispuesto por medio de estas concavidades a recibir siempre, invariablemente y en todo caso la pelotita 23, en el pie del jugador, dando lugar a interesantes pases, lances, combinaciones, hasta rematar con los goles, de acuerdo con la destreza de las personas que lo operan.
- 15.-
- Los guarda-vallas, Fig. 3, 1 y 1' son los únicos muñecos que no son accionados eléctricamente, estando colocados de tal manera que describen un arco 13', en los extremos de la valla y son movidos por una pequeña palanquita que sobresale del costado de la mesa, accionada por cada operador situado a los extremos, pero en cambio detrás de cada guardavalla, Fig. 3, 1 y
- 20.-
- 25.-



1' hay una hendidura cóncava que recibe la pelotita 23 cuando se ha efectuado un goal; esta pelotita volverá al campo 24 por medio de un botón eléctrico, Fig. 3, 1 y 1', que la dispara al centro para continuar el partido.

30.- Los muñecos, 22, son de metal y simulan artísticamente jugadores con vistosos uniformes, y estos en sus ademanes dan una sensación agradable y viva como lo hacen los jugadores de verdad.

35.- La pierna mecánica, 25, se proyecta hacia abajo del campo 24 en agujeros rectangulares 14, para ser impulsada adelante por medio del electroiman 6, que martilla esta prolongación 12 de la pierna, dando lugar en la parte superior, donde solo aparece el zapato o pie del jugador a lanzar la pelota 23 a los diversos jugadores de su equipo, el equipo está diseñado

40.- opcionalmente para que pueda encender una luz, Fig. 4, 1 a 11 y 1' a 11', cada vez que la pelota llega al pie de un jugador y así determinar el botón eléctrico que debe oprimirse; en la práctica se ha adoptado un solo botón para manejar todo el equipo de los once jugadores, lo que resulta, en que todo el aparato

45.- con los dos equipos en juego, operado por dos personas, es manejado fácilmente por dos botones por lado, dos que corresponden a manejar un botón para mover un equipo y otro botón para sacar la pelota del goal y ponerla nuevamente en juego.

50.- Los botones, Fig. 3, 1 a 11 y 1' a 11', son sólidos y admiten presiones con los dedos, desde las más leves las más fuertes, lo que precisamente conviene para efectuar dichos pases y combinaciones, incluyendo su número al de los guardavallas, Fig. 3, 1 y 1', como se dijo más arriba, es de cuatro o de 22 como se quiera.



55.-

Las pilotes, Fig. 4, 1 a 11 y 1' a 11', son dos 22 lamparitas optativas y que corresponden a cada jugador encenderse una sola cuando tiene la pelota 23 por delante para patear; además hay lámparas tubulares de iluminación que se encienden cuando se pone en marcha el aparato por medio de una moneda.

60.-

La mesa o mueble es de madera, pudiendo ser de otro material y, como se dijo antes, tiene doble fondo y está compuesta de tres cuerpos; en el cuerpo intermedio se montan todos los implementos eléctricos mecánicos y que comprenden 22 electroimanes, 6, especialmente diseñados para trabajar con ambas co-

65.-

rrientes, así como dispositivos de relojería, 16, que conectan y desconectan todo el circuito y limitan el partido a minutos, siendo regulables a voluntad, otro cuerpo inferior comprende las patas de la mesa y el bastidor que soporta el peso total, y el cuerpo superior la farola de vidrio, donde se apre-

70.-

cia objetivamente el desarrollo del partido y de donde se opera los botones ya descritos.

75.-

El tragafichas, 18, es de tipo universal y se utiliza opcionalmente para poner en funcionamiento el aparato al introducir una ficha efectuando tanto el encendido de las luces que iluminan el campo, 24, como poniendo todos los circuitos eléctricos en contacto.

80.-

La pelota, 23, miniatura es de porte determinado y puede ser de cualquier material, vidrio, goma vulcanizada, aluminio, acero, etc.

El alambrado, conexiones, mecanismo, resortes, bobinas, botones, lamparitas piloto y demás artefactos, comprende todo el aparato, como se puede apreciar por los planos que se ad-



junta.

85.- Lo que solicitamos patentar es novedad absoluta, por cuando no se conoce ningún sistema superior, igual o mejor al que hemos detallado y que consiste en sí, en un juego más completo, más realístico e interesante a todos los que se conoce, y porque además es un entretenimiento saludable, instructivo y fácil de operar por chicos y grandes.

90.- Porque es totalmente mecánico, eléctrico y manejado por botones, Fig. 3, 1 a 11 y 1' a 11'.

Porque cualquiera que sea la posición de la pelota, 23, ésta será puesta en juego por los operadores presionando uno de los dos botones correspondientes a cada jugador situado en

95.- los extremos del aparato.

Porque puede ser operado por cualquier persona, aún cuando no sea entendida en foot-ball, con solo oprimir cualquiera de los dos botones mencionados incluyendo la sacada de la pelota de la valla, y el aparato exhibirá los dos equipos en pleno

100.- juego.

Su construcción, acabado y presentación es sólida, elegante y vistosa, disponiendo de una cubierta de vidrio que impide su acceso al exterior, así como las seguridades de aislamiento eléctrico, que exige la ley.

105.- Para mejor comprensión del invento se ha dotado a esta memoria descriptiva de cuatro hojas de dibujo en las cuales:

La Fig. 1, es un esquema que muestra dos de los 44 circuitos que componen el aparato para el juego de foot-ball de mesa y su único mecanismo de relojería, 16, para la duración del juego, traga-fichas, 18.

110.-



La Fig. 2 es un esquema que muestra parcialmente un muñeco jugador, 22, de tamaño natural, en posesión de la pelota 23 y listo para patear, su mecanismo impulsor individual, y su contacto semicircular, 13, para poner en cortacircuito el encendido de la lamparita piloto correspondiente.

115.-

La Fig. 3 es un esquema de la colocación de las bobinas impulsoras, 6, y su circuito de operación en ambos tableros extremos marcados con A y B.

Nota.- Se ha omitido el alambrado por ser innecesario toda vez que cada circuito numerado de cada bobina corresponde a cada circuito de los tableros de los botones A y B.

120.-

La Fig. 4 es un esquema de los contactos semicirculares 13, colocados en las ranuras de la pierna móvil, 25, de los muñecos y dos en los ejes de los guardavallas para poner en cortacircuito el encendido de las lamparitas piloto, 1 a 11 y 1' a 11'.

125.-

Nota.- También se ha omitido el alambrado por innecesario, porque cada circuito numerado de cada contacto corresponde a cada circuito de las lámparas piloto en los tableros A y B.

130.- Forma de operar para su funcionamiento.

1º.- Conectar el tomacorriente, 20, a un enchufe de servicio eléctrico de tipo corriente.

2º.- Por medio de una ficha que se coloca en el traga-fichas, 18, de que dispone optativamente el aparato se pone en circuito.

135.-

3º.- Colocarse las dos personas a los extremos del aparato para tener a mano los botones, Fig. 3, 1 a 11 y 1' a 11', y la manilla que ha de mover el guardavalla, Fig. 3, 1 y 1' y todo su equipo.



140.- Con estas tres operaciones es suficiente para poner en funcionamiento el aparato cada vez que se quiere realizar un partido, el que durará el tiempo que se establezca en el regulador, 16, y que transcurrido éste, automáticamente se desconecta.

145.- Descrita suficientemente la naturaleza del invento y el modo de llevarlo a la práctica, se hace constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle sin que por ello se altere la esencia del invento.

150.- REIVINDICACIONES.-
=====

155.- 1ª.- Un aparato para el juego de foot-ball de mesa, que funciona eléctricamente por medio de un conjunto de circuitos caracterizados porque cada uno de estos corresponde a un muñeco jugador, que, al entrar en contacto con la pelota, enciende una lamparita piloto que indica con toda exactitud el botón que debe ser oprimido para realizar el juego, sistema de encendido de lamparas piloto, que en caso conveniente es suprimido, quedando su manejo reducido a la presión de un solo botón.

160.- 2ª.- Un aparato tal como se describe en la reivindicación 1ª. caracterizado por estar provisto de muñecos articulados que lanzan la pelota tan pronto es oprimido el botón eléctrico respectivo a cada extremo de la mesa.

165.- 3ª.- Un aparato, tal como se describe en la reivindicación 1ª. y 2ª., caracterizado por estar provisto de un mecanismo de relojería que conecta todos los circuitos y que limita el tiempo de juego, funcionando por medio de un tragapichas univer-



sal, colocado en sitio adecuado.

170.- 4ª.- Un aparato, tal como se describe en las reivindicaciones 1ª, 2ª y 3ª. que se caracteriza por estar además provisto de un botón eléctrico adicional y su mecanismo a cada lado para sacar nuevamente la pelota y continuar el juego cada vez que se ha efectuado un goal en cualquiera de los dos extremos.

175.- 5ª.- Un aparato, tal como se describe en las reivindicaciones 1ª, 2ª, 3ª y 4ª. que se caracteriza por estar el campo o cancha con una cubierta de vidrio que impide su acceso del exterior, y que es íntegramente manejado desde fuera por medio de botones.

180.- 6ª.- Un aparato, tal y como se describe en las reivindicaciones 1ª, 2ª, 3ª, 4ª y 5ª. que se caracteriza por utilizar una sola pelotita, que sin ser tocada del exterior, se encuentra en el campo o cancha a disposición permanente de los dos equipos de muñecos jugadores y accionada por los operadores.

185.- 7ª.- "UN APARATO PARA EL JUEGO DE FOOT-BALL DE MESA".

Madrid, 7 OCT. 1955

JUAN RIVERO-FERRO.

P. A.

50352

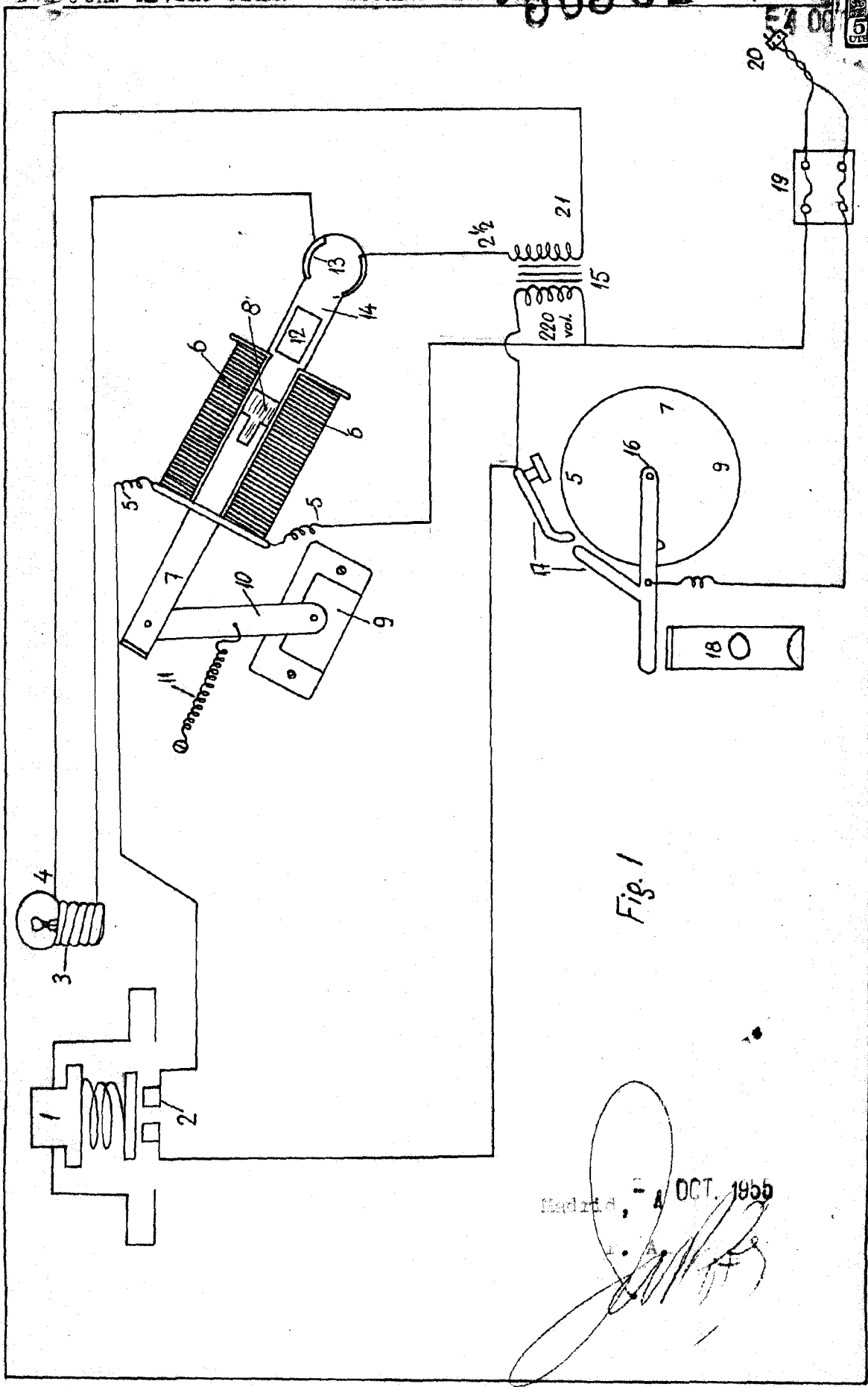


Fig. 1

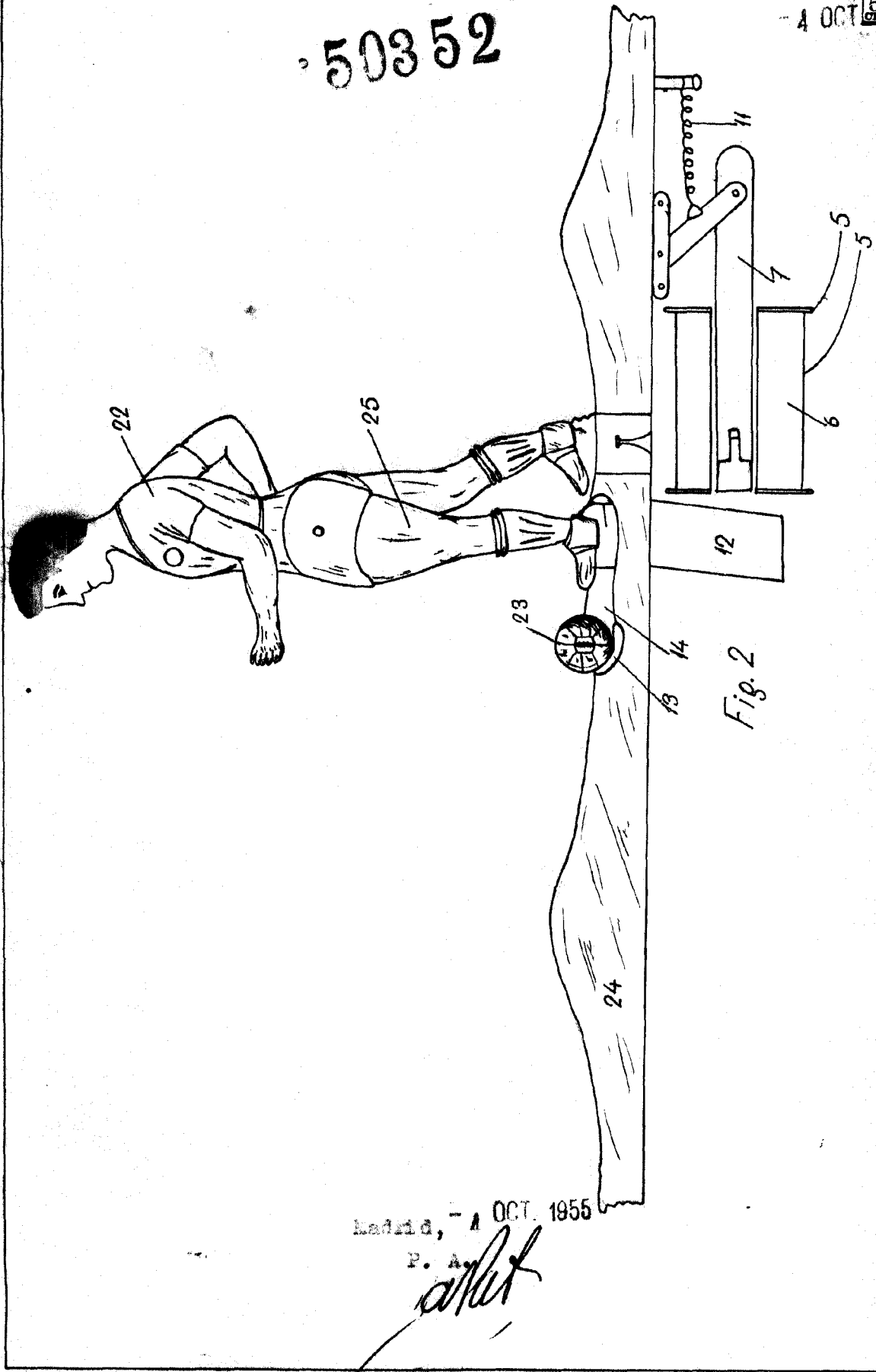
Madrid, 4 OCT. 1955

[Handwritten signature]



4 OCT

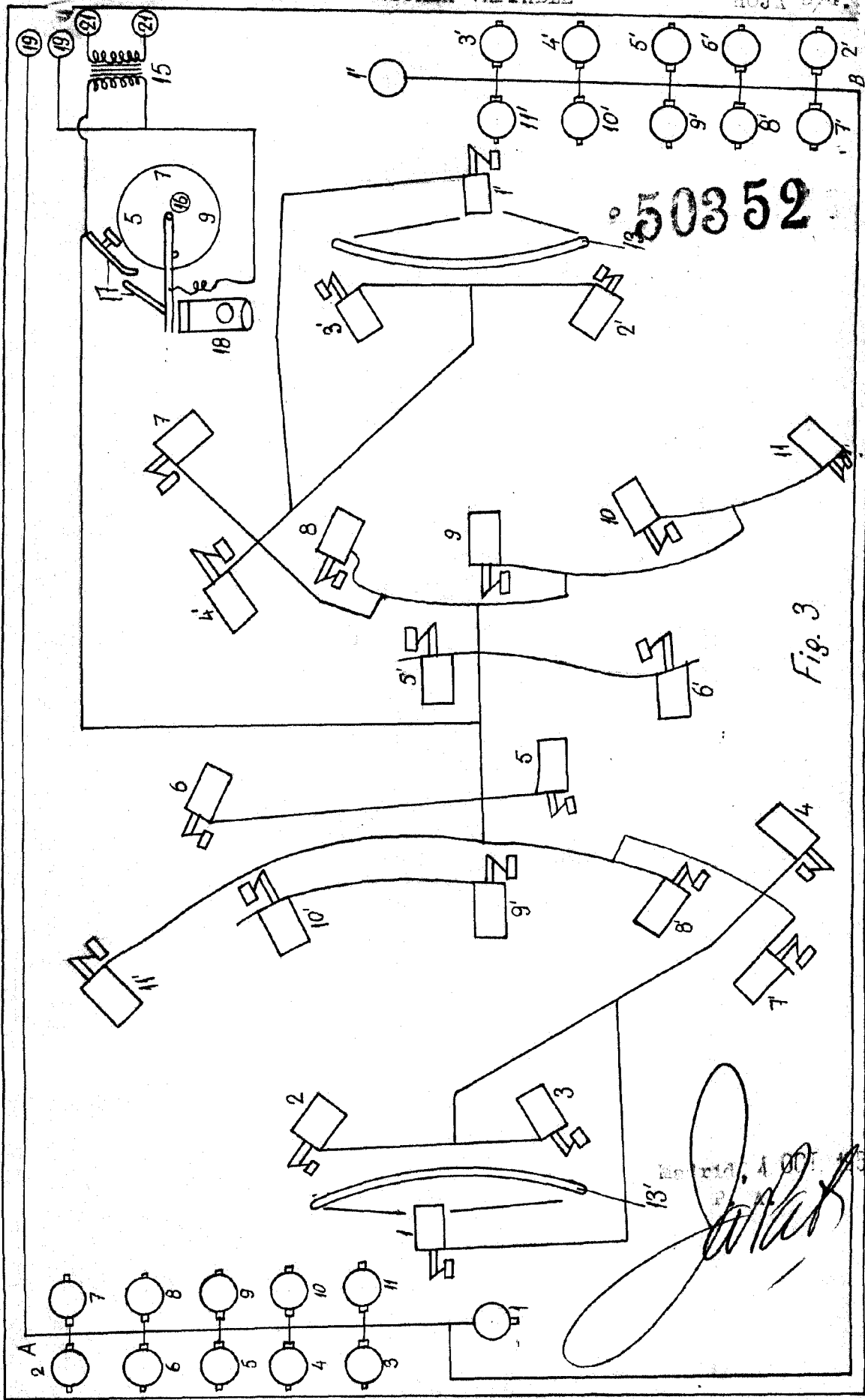
50352



Madrid, - 4 OCT. 1955

P. A.

albert



50352

Fig. 3

4 OCT. 1935



- 4 OCT 1855

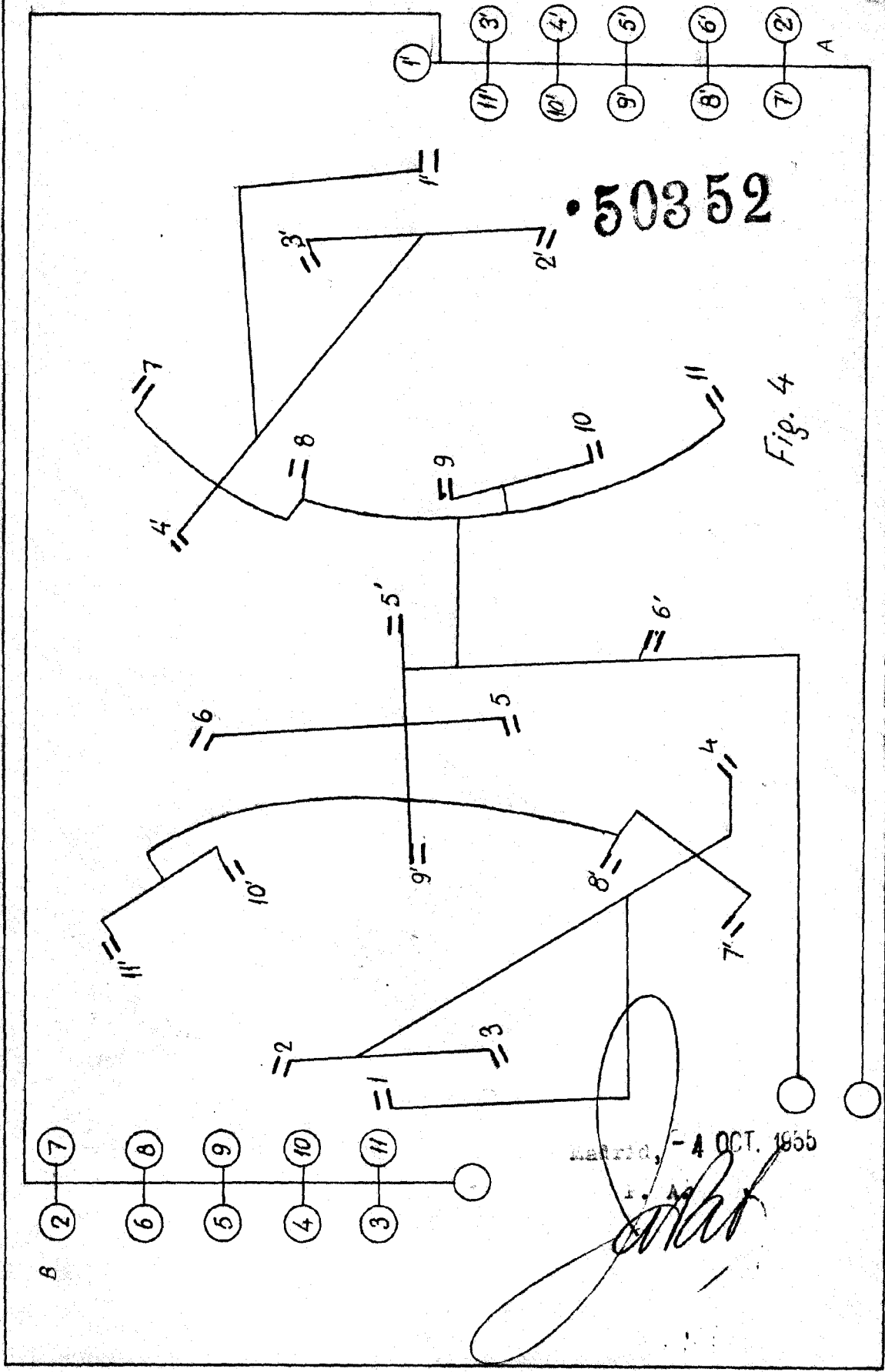


Fig. 4

4 OCT. 1855