

570871

12.



Memoria Descriptiva

para

un Modelo de Utilidad, por veinte años,
en España,

a favor de

don Lorenzo González Aparicio
nac. española

residente en

Z A M O R A, Castelar, 39,

por:

Juego de futbol de salón.

570871

2ª.



El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de fútbol de salón, que por el modo en que se accionan independientemente los veintidos jugadores, la disposición de la parte de mesa que corresponde al campo y el mecanismo para recoger y lanzar las bolas, aventaja a los juegos similares conocidos.

Las partes esenciales y características del juego cuyo modelo se reivindica son las siguientes:

- la mesa, cuya parte superior presenta el campo de juego, rodeado por bandas e bordes en los que van dispuestas las porterías, y los teclados de accionamiento de los jugadores, así como los orificios por los cuales se lanzan las bolas al campo.

- el campo de juego, constituido por veinte partes cóncavas, correspondientes a los defensas, medios y delanteros, y otras dos, una en cada extremo del campo, en declive hacia las líneas de defensas (que evitan zonas muertas); llevando cada una de las partes cóncavas un vaciado semiesférico en el fondo, para retención de la bola que caiga en ellos.

- los mecanismos de accionamiento de todos los jugadores, excepto los porteros, cada uno de los cuales está constituido por una tecla, articulada a una biela, que por su otro extremo va también articulada a una palanca angular, de eje horizontal, que acciona una varilla, que a su vez está articulada a otra palanca curva de eje vertical, solidaria de dicho

-570871

32.



eje, en el cual va montado un jugador por una de sus piernas, de modo que al presionar la tecla, el jugador realiza un giro entre los límites permitidos por dos topes elásticos dispuestos al efecto. El vástago que hace de biela de unión entre la tecla y la palanca angular, va rodeado de un resorte helicoidal, que por un extremo apoya en un resalte del vástago y por el otro en una pieza fija en la armadura del juego, cuyo resorte recupera el mecanismo a la posición inicial, anterior a pulsar la tecla.

10

- los mecanismos de accionamiento de los porteros, análogos a los anteriores, salvo que la varilla va articulada a una palanca en forma de L, en cuyo extremo vertical está montado el portero, que puede describir un arco cuyo radio es dicha palanca y su cuerda la amplitud de la portería. Tacos elásticos limitan también las posiciones extremas de los porteros.

15

20

- el mecanismo automático de lanzamiento de las bolas al campo de juego, constituido por un martillo circular de eje de giro horizontal, accionado por una manivela de eje común con él, articulada por su otro extremo a una palanca, cuyo mango queda al exterior del juego al alcance del jugador.

25

- las bolas que se presentan a la acción de dicho mecanismo lanzador, proceden de un depósito al que caen por su peso desde el campo de juego, cuyo depósito se eleva por un mecanismo de puesta en juego, accionado mediante la introduc-

• 57087

4^a



ción de una ficha y de disposición análoga a los usuales en otros juegos y que son del dominio público.

5
10
Dentro de las reivindicaciones que se establecen pueden construirse juegos de las formas, tamaños y materiales que se juzguen adecuados, sin que tales variaciones, así como las que puedan hacerse en detalles de su presentación y organización, afecten a la esencialidad reivindicada, por lo que los juegos que dentro de la idea general reseñada, se construyan con cualquiera de esas modificaciones, no serán sino variantes, igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

15
En esta idea, las adjuntas figuras corresponden únicamente a formas de ejecución, sin carácter alguno limitativo, que se presenta a título de ejemplo de realización, para concretar cuanto se dice en esta memoria descriptiva.

La figura 1^a representa la vista de conjunto de un juego establecido de acuerdo con el modelo que se reivindica.

20
La figura 2^a muestra, en vista por la parte superior y corte transversal, la disposición del campo de juego.

La figura 3^a ilustra, en proyección en planta, la disposición de accionamiento de los veintidos jugadores.

25
La figura 4^a detalla una sección transversal del juego, por un plano que pasa por una de las teclas de accionamiento de jugadores.

•570871 52.



La figura 5^a, en sección y vista de conjunto, corresponde al mecanismo lanzador de bolas al campo de juego.

La figura 6^a se refiere al dispositivo de puesta en juego de las bolas recogidas al terminar el mismo, que se acciona mediante una ficha y es análogo a otros conocidos.

La figura 7^a presenta en sección en alzado el detalle del montaje de la tecla y mecanismos que accionan a todos los jugadores excepto los porteros.

Las figuras 8^a, 10, 12^a y 13^a, las dos primeras en proyecciones en alzado y las dos últimas en planta, detallan respectivamente: el montaje de la pierna de un jugador, la articulación de la correspondiente varilla de mando con el eje que la acciona, la forma de la palanca intermedia entre ambos elementos y el modo de moverse el jugador, alrededor de su eje vertical.

Las figuras 9^a y 11^a muestran, respectivamente, la proyección en planta de la palanca en que va montado el portero y la proyección en alzado del montaje del mismo.

Con referencia a tales figuras y a los números que sobre ellas designan las partes y detalles del juego representado, que interesan a los fines de esta memoria, la descripción del mismo es como sigue:

Está constituido por la mesa de juego 1 (figura 1^a), cuya parte superior presenta el campo de fútbol (2) ro-

570871

6^a.



deado en todo su contorno por los bordes o bandas 3 y 4, de los que los lados menores 3 llevan dispuestas las porterías 5, mientras que los mayores presentan los teclados 6 y 7, para accionamiento de los jugadores.

5

El grupo 6 de seis teclas corresponde a accionar el portero, los dos defensas y los tres medios, mientras que el grupo 7 de cinco teclas está destinado a mover los cinco delanteros. Cada tecla lleva en su parte superior un número, igual al que tiene el correspondiente jugador en su espalda y por el orden normal, es decir; el uno el portero, el dos y el tres los defensas, el cuatro, cinco y seis los medios y los cinco delanteros del siete al once.

10

Estas teclas mediante la disposición que enseguida detallaremos (figura 3^a) proporciona el movimiento de los distintos jugadores de cada equipo.

15

El campo de juego 2 (figs. 1^a y 2^a) va dividido en veinte partes cóncavas correspondientes a los veinte jugadores; defensas, medios y delanteros, exceptuando los guardametas que van montados en una parte en plano inclinado hacia la línea de defensas, con lo que se consigue que no existan zonas muertas en que pueda detenerse la bola. En cada una de las partes cóncavas 8 de los indicados veinte jugadores, hay practicados los vaciados semiesféricos 9, para retención de la bola que caiga en ellos.

20

25

Cada uno de los jugadores va montado por una de sus piernas (fig. 8) en un eje vertical 10, que gira sobre sí

57087

72.



57087

X mismo, al ser accionado por un mecanismo de biela 12 (fig. 3^a) y palanca acodada 12, cuya biela (fig. 7^a), por su otro extremo, va articulada a la palanca también acodada 13, montada giratoria alrededor del eje horizontal 14, y que está accionada por una de las teclas 6 ó 7, por intermedio del vástago 15, que actúa como biela, articulada en 16 a la palanca 13, y en 17 a la tecla 6. El resorte 18, que rodea al vástago 15 y apoya por un extremo en el platillo 19, fijo en el cuerpo de la mesa, y por el otro en el 20 solidario del vástago 15, actúa de muelle recuperador.

En las figs. 10^a, 12^a y 13^a se detalla el montaje de la palanca acodada 12, que acciona el eje 10 que soporta al jugador 21. El movimiento hacia uno y otro lado de cada jugador está limitado (fig. 3^a) por los tacos elásticos 22, que permiten una amplitud de giro a la palanca 12 de unos 100°, y que al mismo tiempo sirven de amortiguadores en las limitaciones de tal movimiento.

Por lo que se refiere a los guardametas 24 no giran sobre un eje vertical, sino que van montados en la parte superior de la palanca 23 en forma de L, montada giratoria por su parte horizontal en el eje 26, con lo que el guardameta describe un arco de radio igual a la longitud de la palanca 23, siendo la cuerda de dicho arco igual a la anchura de la meta 5, con lo cual se corresponde la posición de los tacos elásticos 25.

Veamos ahora el modo de colocar el juego en

570871

82.



condiciones para efectuar éste. Las bolas que proceden del campo de juego, después de finalizada una partida, se depositan por su propio peso, a través de las canales de bajada 27 (figs. 4^a y 6^a), en el depósito 28. Para lanzarlas nuevamente al campo de juego se acciona el mecanismo automático 30 representado en la fig. 6^a, análogo como se ha dicho al usado corrientemente en todas las mesas de juego de salón, para lo cual hay que introducir una ficha en él, y accionar la palanca 29, que en su movimiento eleva el depósito 28 a la posición en que vierte las bolas 36 sobre las ranuras 31.

Las bolas se deslizan a lo largo de dichas ranuras 31, que tienen el declive conveniente, para alcanzar el centro del mecanismo lanzador 40 que se representa en la fig. 5^a.

Dicho mecanismo lanzador está constituido por un martillo circular 32, accionado por la palanca 33 y manivela 34. Para lanzar las bolas se imprime a la palanca 33 un pequeño movimiento hacia dentro, con objeto de que la pestaña 35 del martillo 32 recoja la primera bola. Por las dimensiones de éstas no puede entrar en la pestaña más que una.

Mediante otro movimiento simultáneo hacia fuera de dicha palanca 33, el martillo 32 hace un giro circular de un ángulo suficiente para elevar la bola 36 y expulsarla por el orificio de salida 37, practicado en uno de los laterales que limita el campo de juego a dicho campo.

La ranura 31 va cubierta por un cristal, que

57087

9^a.



impide que se salgan las bolas 36 al mismo tiempo que permite verlas.

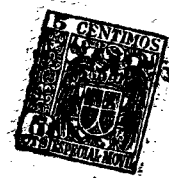
Exteriormente lleva el juego las mas 38 (figs. 1^a y 4^a), que facilitan el movimiento de abrir y cerrar, así como el manejo de la mesa.

5

Esta tiene las patas postizas 39, que se sujetan con tornillos facilitando el transporte del juego.

.....

•57087 10^a.



N o t a.

Este registro consta de las siguientes reivindicaciones:

5 1^a.- Juego de futbol de salón, caracterizado porque está constituido por una mesa, cuya parte superior presenta el campo de juego, formado por veinte partes cóncavas, correspondientes a los defensas, medios y delanteros, y otras dos, una en cada extremo del campo, en declive hacia las líneas de defensas, llevando cada una de las partes cóncavas un vaciado semiesférico en el fondo, cuya mesa va rodeada de bordes, de los que los menores tienen practicadas las porterías, y en los mayores van dispuestos los teclados de accionamiento de los jugadores, uno para los delanteros y otro para los restantes jugadores, a cada lado, y los mecanismos de lanzamiento al campo de las bolas.

10

15

20 2^a.- Juego de futbol de salón, según el punto anterior, caracterizado porque el mecanismo de accionamiento de cada jugador, excepto los porteros, está constituido por una tecla, articulada a una biela que por su otro extremo va también articulada a una palanca angular, de eje horizontal, que acciona una varilla, que a su vez está articulada a otra palanca curva de eje vertical, solidaria de dicho eje, en el cual va montado un jugador por una de sus piernas, de modo que, al presionar la tecla, el jugador realice un giro con su eje, entre los límites permitidos por dos topes elásticos dispuestos al efecto; yendo la biela que une la tecla y palanca angular

25



57087

rodeada de un resorte helicoidal, que por un extremo apoya en un resalte de la biela, y por el otro en una pieza fija en la armadura del juego.

5 3^a. - Juego de fútbol de salón, según los puntos anteriores, caracterizado porque las varillas, que por la acción de las respectivas teclas y palancas angulares mueven los porteros, van articuladas a palancas en forma de L, que llevan montadas en su extremo superior a dichos porteros, mientras que la parte horizontal gira alrededor de un eje vertical, 10 de modo que el portero describe un arco, de radio igual a la longitud de la palanca y cuerda igual a la anchura de la portería, estando sus posiciones extremas limitadas por tocos elásticos.

15 4^a. - Juego de fútbol de salón, según los puntos anteriores, caracterizado porque las bolas, que al final del juego quedan recogidas en un depósito situado debajo del campo y que, mediante un mecanismo corriente accionado por una ficha quedan a disposición de ser utilizadas de nuevo, son lanzadas al campo por un mecanismo constituido por un martillo 20 circular, de eje de giro horizontal, accionado por una manivela de eje común con él, articulada por su otro extremo a una palanca, cuyo mango queda al exterior del juego, al alcance de los jugadores.

25 5^a. - Juego de fútbol de salón.

Según se describe y reivindica en esta memoria descriptiva.

124.



•57087

Se detalla e ilustra con los planos que a la misma se acompañan.

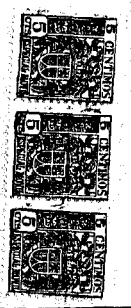
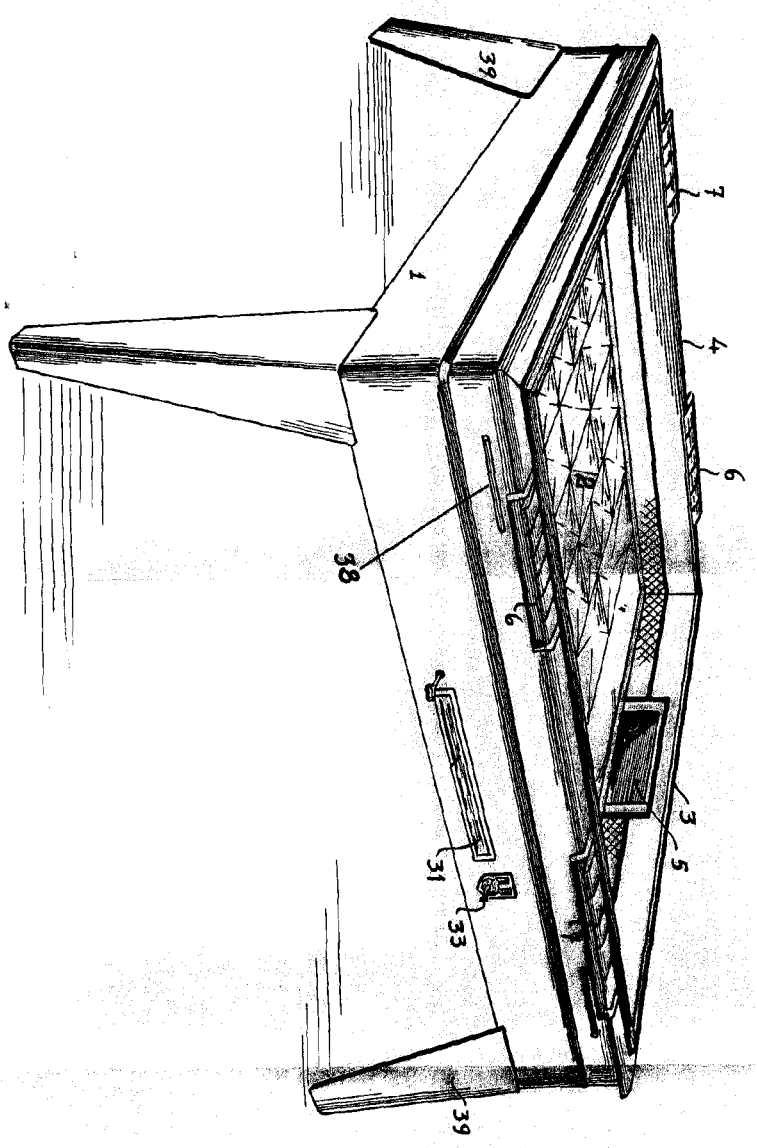
Y que consta de doce hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 8 Noviembre 1956.

Bat.

•57087

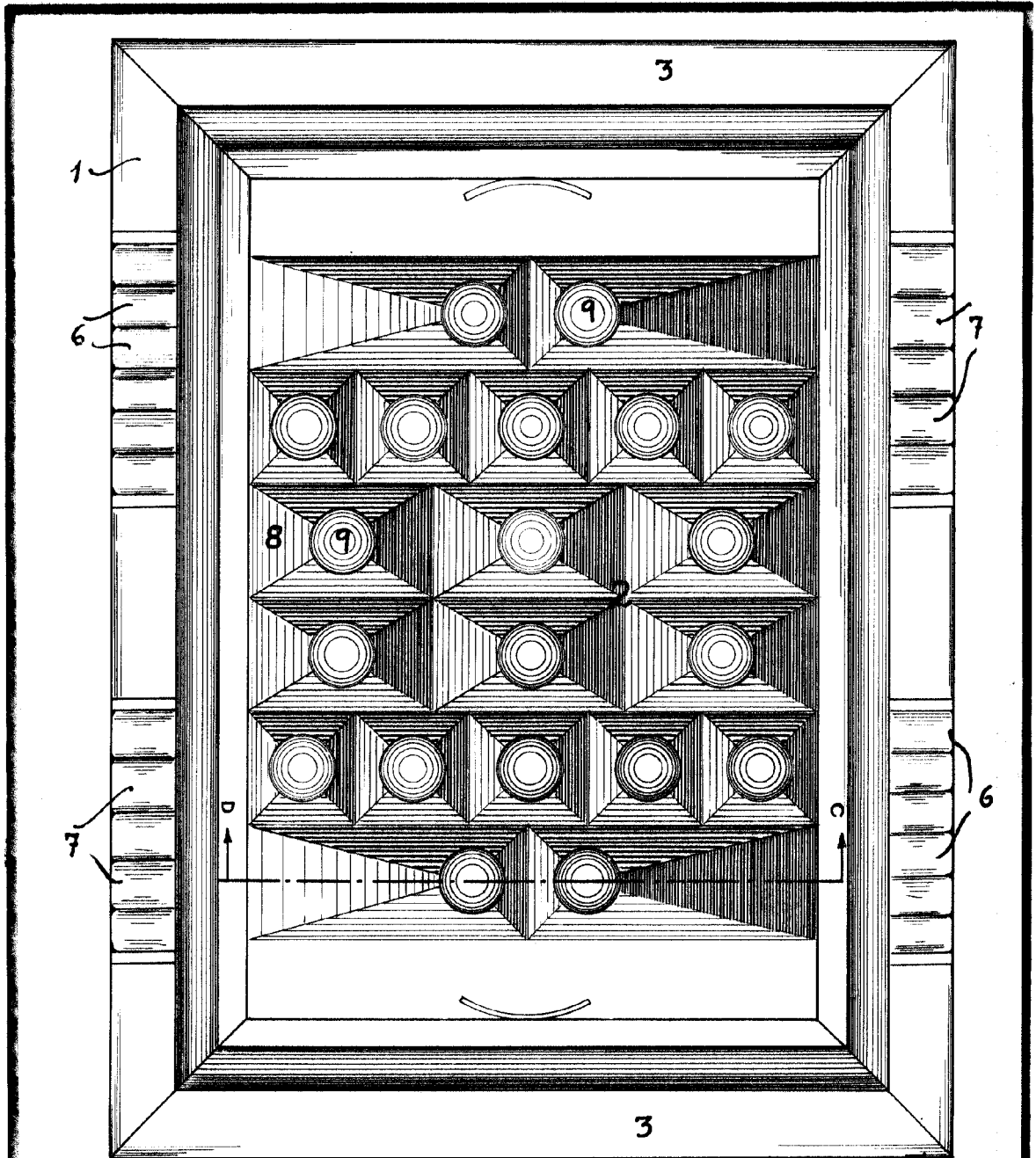
fig. 1.



•57087

ESCALA VIENDELE

Simonazi



57087.

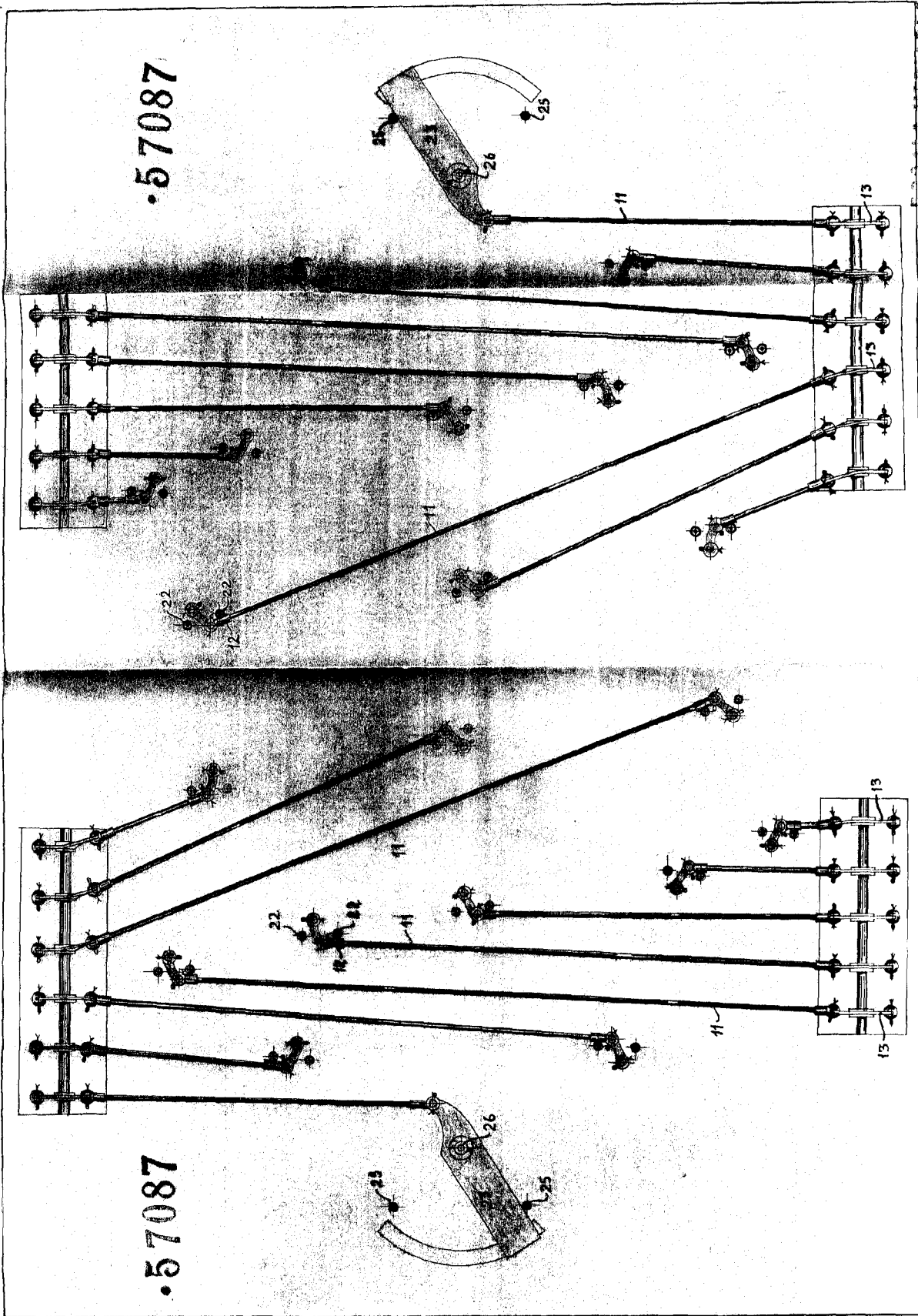
fig 2.

ESTABLECIMIENTO

Handwritten signature



fig. 3.



Handwritten signature or mark

1/2

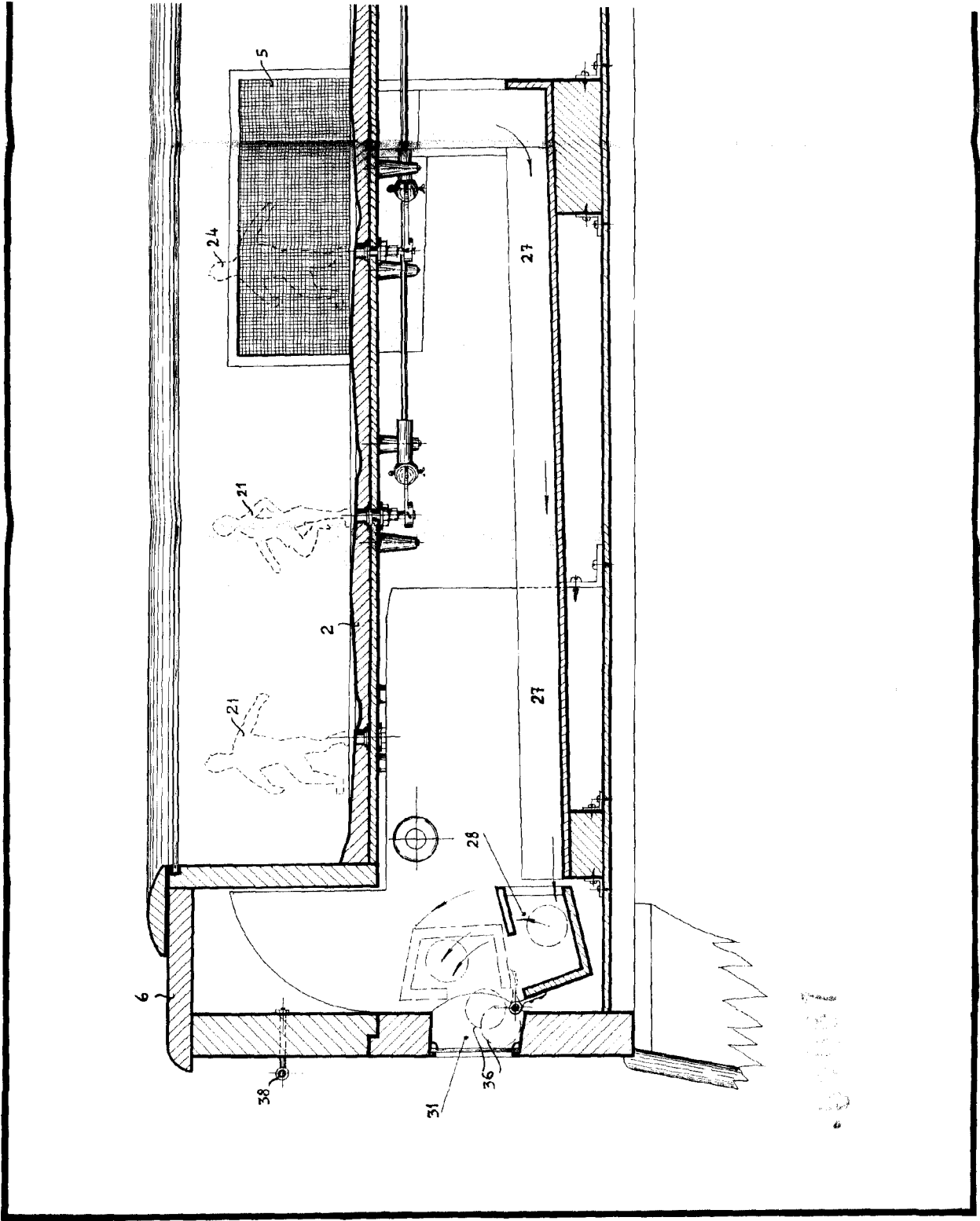


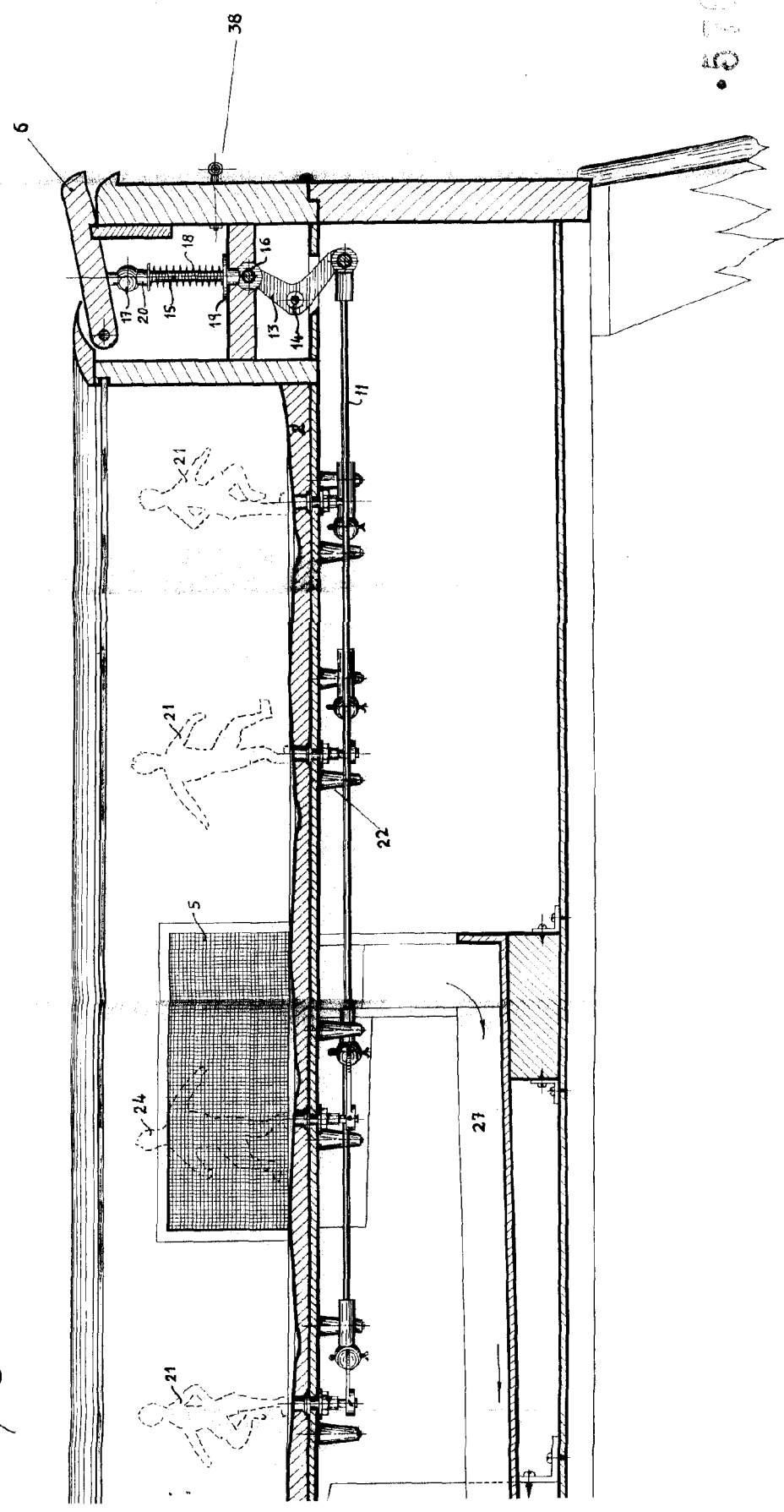
FIG. 1

5,000,000



fig. 4.

2/2



•57087

W. W. W. W.



fig 5.

67187

W. C. Miller

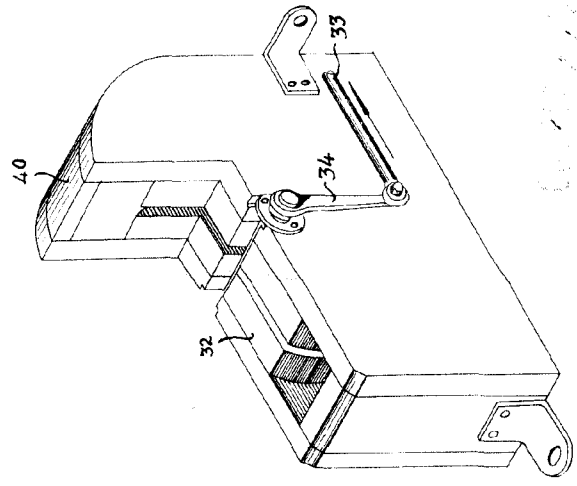
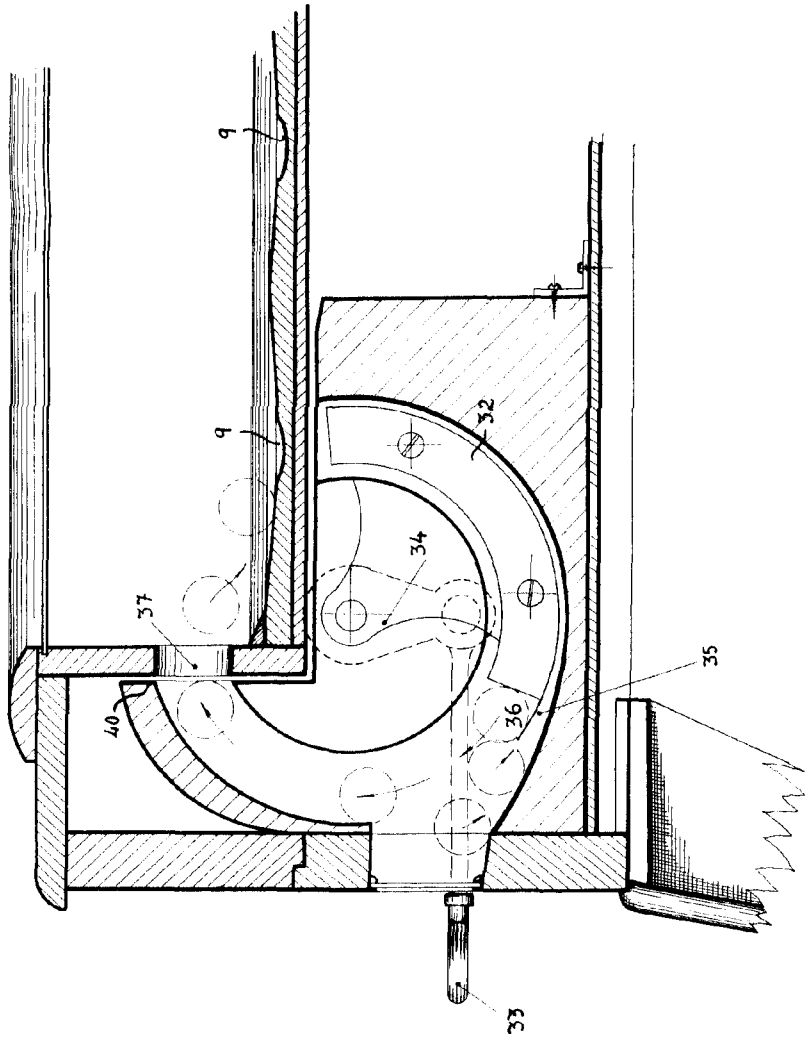
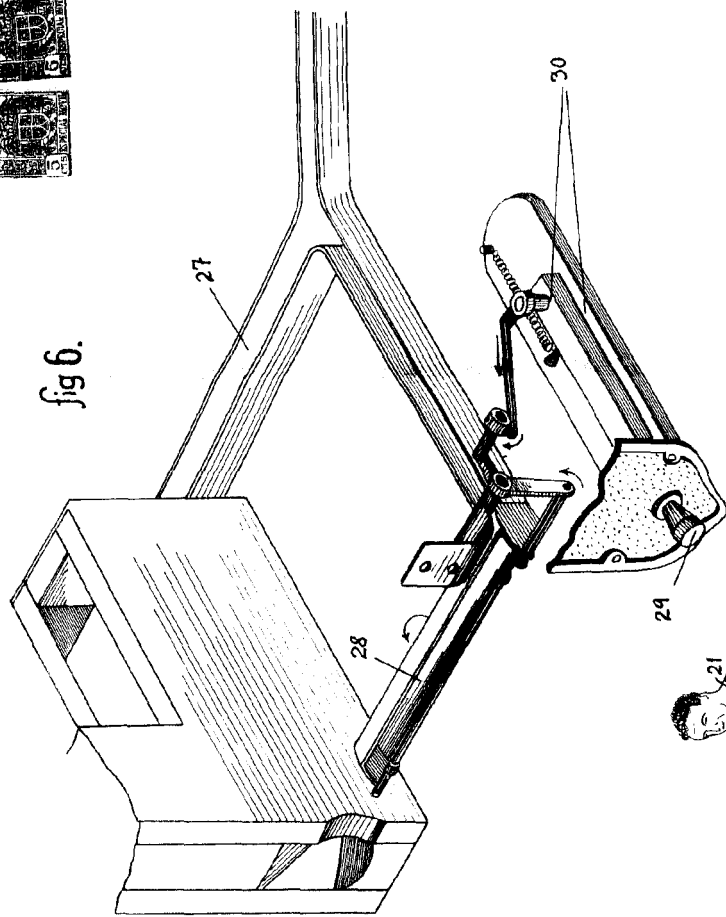




fig 6.



57087

fig 7.

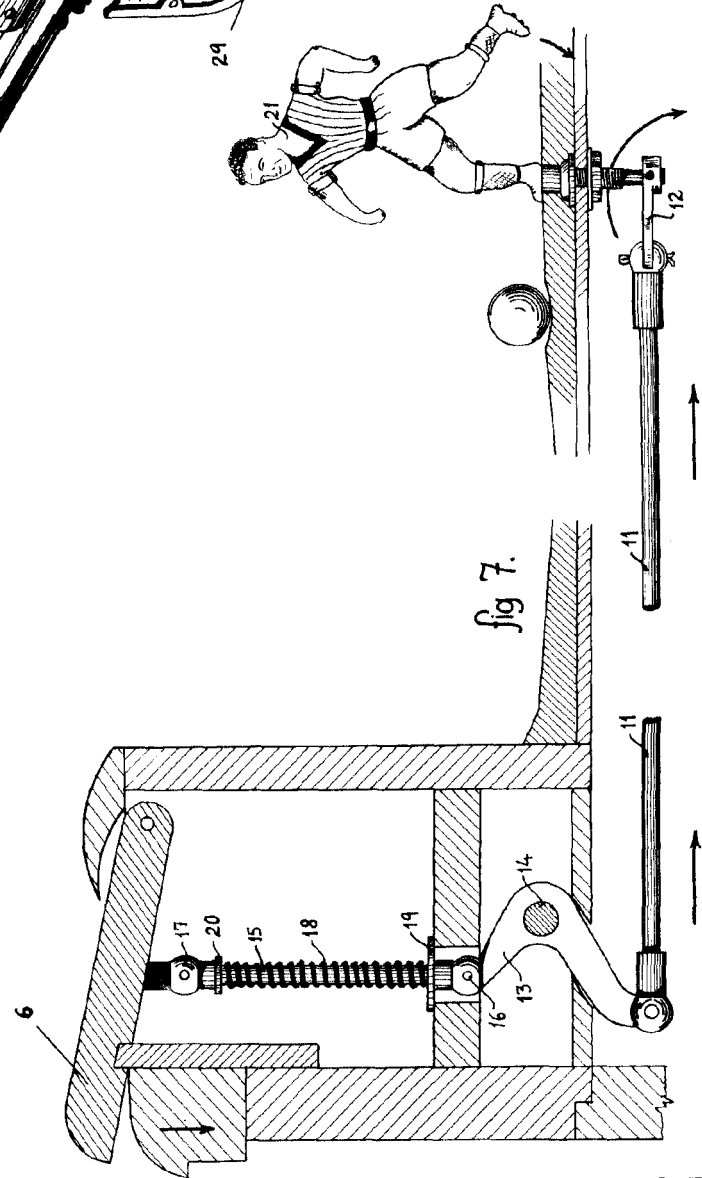


fig 8.

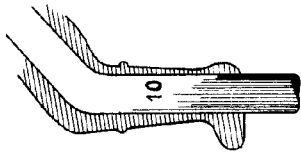


fig 10.

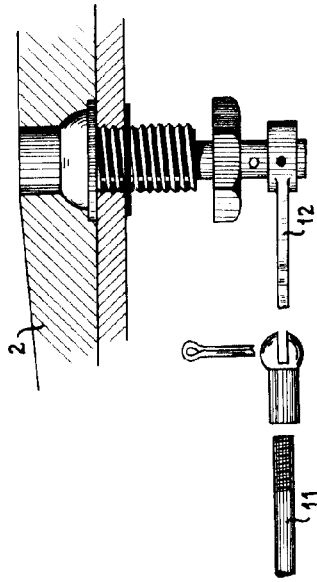


fig 9.

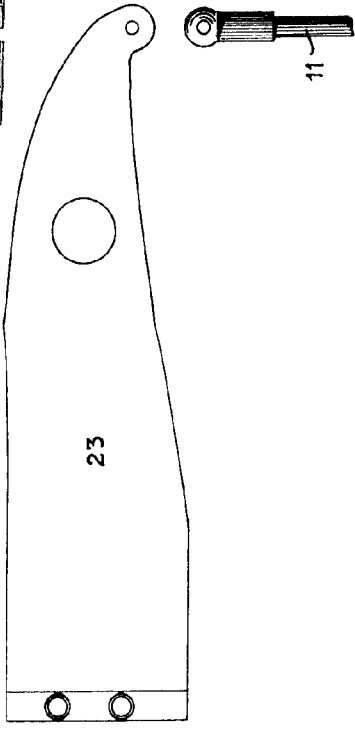


fig 11.

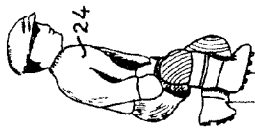
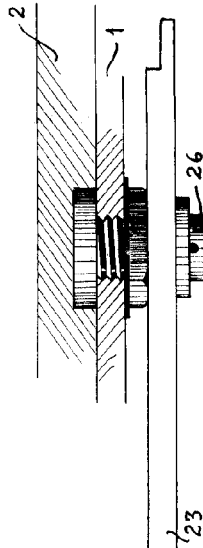


fig 12.

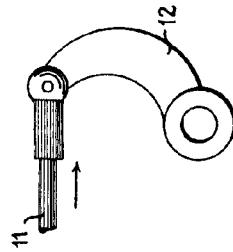
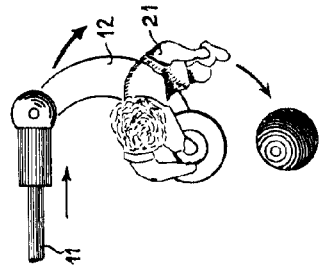


fig 13.



67087

W.C. Miller