

60372

23



• 60372

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA, PERFECCIONADO", a favor de D. Anselmo Pla Valls, de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona, Aribau, 199.

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 Como es sabido, los juegos de futbol de sobremesa consisten en una plataforma rectangular que representa el campo de juego, con las correspondientes porterías, y una serie de jugadores ensartados en unas barras transversales que manejándolas por unas empuñaduras, permiten dar a los jugadores un movimiento de rotación sobre la barra y de traslación según la dirección de las mismas. La impulsión de una pequeña pelotita se realiza fundamentalmente con el movimiento de giro de los jugadores, siendo interesante para lograr una ma-



10 yor efectividad en el juego, hacer el giro lo más rápido posible logrando así imprimir a la pelota una velocidad considerable que casi no da tiempo de reaccionar y actuar al adversario con eficacia.

15 Los perfeccionamientos del juego de futbol que se describe en este Modelo de utilidad van encaminados precisamente a aumentar la velocidad de giro que se puede imprimir a los jugadores, por medio de un mecanismo multiplicador de velocidad.

20 Para mejor comprensión de esta memoria, se adjuntan unos dibujos, a título de ejemplo, de uno de estos juegos de futbol.

25 La plataforma sobre la que se desarrolla el juego está montada sobre una caja -2- de escaso fondo, componiéndose de unas piezas -1-3- fijas, provistas de unas guías por las que pueden deslizar las regletas -4-, perfectamente enrasadas con -1- y -3-, prolongándose las regletas -4- por sus dos extremos en forma de persiana, constituida por un elemento soporte flexible -5- sobre el que van adheridas
30 unas pastillas -6-, circulando estas persianas por el interior de la caja -2-, con lo cual, aunque se desplace -4-, queda siempre el campo completamente cubierto, sin ningún boquete.

35 De las reglas -4- arrancan unos soportes arqueados -18- en cuyo extremo superior tienen unos cojinetes sobre los que están montadas las barras -17- que ensartan a los jugadores -7- .

40 Por la cara inferior, las regletas -4- soportan a unos segundos cojinetes -8- por los que pasan las barras directoras -9-, unos de cuyos extremos sobresalen al exterior de la caja -2-, y van provistos de unas empuñaduras -10- pa-



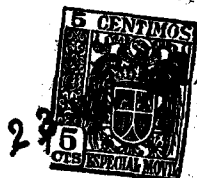
ra el manejo de las mismas.

La transmisión del movimiento de las barras -9- a las barras -17- de los jugadores se realiza del modo siguiente: El movimiento de traslación, ya queda expuesto por la existencia de las reglas -4- provistas de soportes para ambas barras, y el movimiento de giro se transmite por cadena desde un piñón -11- de la barra -9- a otro menor -16- de la barra -17-, quedando guiada la cadena por el interior del soporte arqueado -18-, el cual tiene un tabique interior -12- que separa los dos tramos de cadena que circulan por su interior. Las secciones de los espacios interiores de -18- son rectangulares, impidiéndose así posibles torsiones de la cadena que podrían producir atascamientos.

Los soportes -18- son arqueados para permitir el pase de la pelota de un jugador a otro de los que están montados en una misma barra.

A todo alrededor de la mesa de juego, hay una pared lateral o valla -13- para evitar que salga disparada hacia el exterior la pelota dadas las grandes velocidades con que se disparan en el juego de este modelo.

Finalmente se prevé un enlace con escape entre las empuñaduras -10- y las barras -9- formado por dos medias cajitas metálicas -14- ocluidas en el interior de -10-, las cuales rodean una entalla de la barra -9- presionándola por efecto de los tornillos -15-, de modo que para el manejo normal, el roce de este enlace es suficiente para la transmisión del movimiento, pero en caso de actuar sobre la pelota, cuando ésta está demasiado retrasada respecto el jugador, en que inevitablemente se comprime contra la plataforma de juego, quedando clavada y por lo tanto frenado el movimiento del jugador, entonces deslizan las piezas -14- y no se pro-



ducen esfuerzos excesivos que inevitablemente perjudicarían a todos los mecanismos de transmisión.

75 Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.

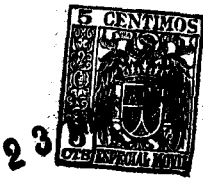
N O T A .

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de utilidad:

80 1 - Un juego de futbol de sobremesa, perfeccionado, caracterizado por constar de una plataforma formada por unas piezas fijas, provistas de unas guías en dirección transversal por las que pueden deslizar unas regletas perfectamente enrasadas con la plataforma, teniendo las regletas por la parte superior unos soportes arqueados, interiormente huecos, con un tabique intermedio de separación y con secciones interiores rectangulares, teniendo además en su extremo superior unos cojinetes en los que están montadas las barras que ensartan a cada fila de jugadores.

90 2 - El propio juego de la reivindicación anterior, caracterizado porque las mencionadas regletas tienen por su cara inferior otros soportes en los que van montadas las barras directoras transmitiéndose el giro de estas últimas a las de los jugadores, por medio de una cadena, montada sobre un piñón de las barras directoras, la cual, pasando a través de los conductos independientes de los soportes de la parte superior, se cierra sobre otro piñón menor, calado en el eje de los jugadores.

100 3 - El propio juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las regletas se prolongan por ambos extremos en forma de persiana constituida por una cinta flexible sobre la que van adheridas unas pastillas de grueso ade-



cuado para que engrasen con la plataforma de juego cuando se desplaza la regleta hacia uno u otro extremo.

105 4 - El propio juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las barras directoras tienen en uno de sus extremos que sobresale de la mesa del juego, una empuñadura que fundamentalmente se afianza sobre la barra a través de unas piezas metálicas que se apoyan por sus bordes
110 sobre un rebajo de la barra con la presión de unos tornillos, con lo cual, si se produce una resistencia superior a la admisible, patinan las empuñaduras sobre sus barras.

5 - El propio juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque a todo alrededor del marco que rodea al
115 campo de juego, exista una valla que evite la salida al exterior de pelotas fuertemente impulsadas.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de utilidad definido en las anteriores reivindicaciones, cual objeto es:

120 6 - "UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA, PERFECCIONADO".

Consta la presente memoria de cinco hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y del dibujo unido a la misma.

125 Barcelona, veintitres de mayo de mil novecientos cincuenta y siete.

P.A. de D. Anselmo Pie Valls,

L. DURÁN
P. P.

60872

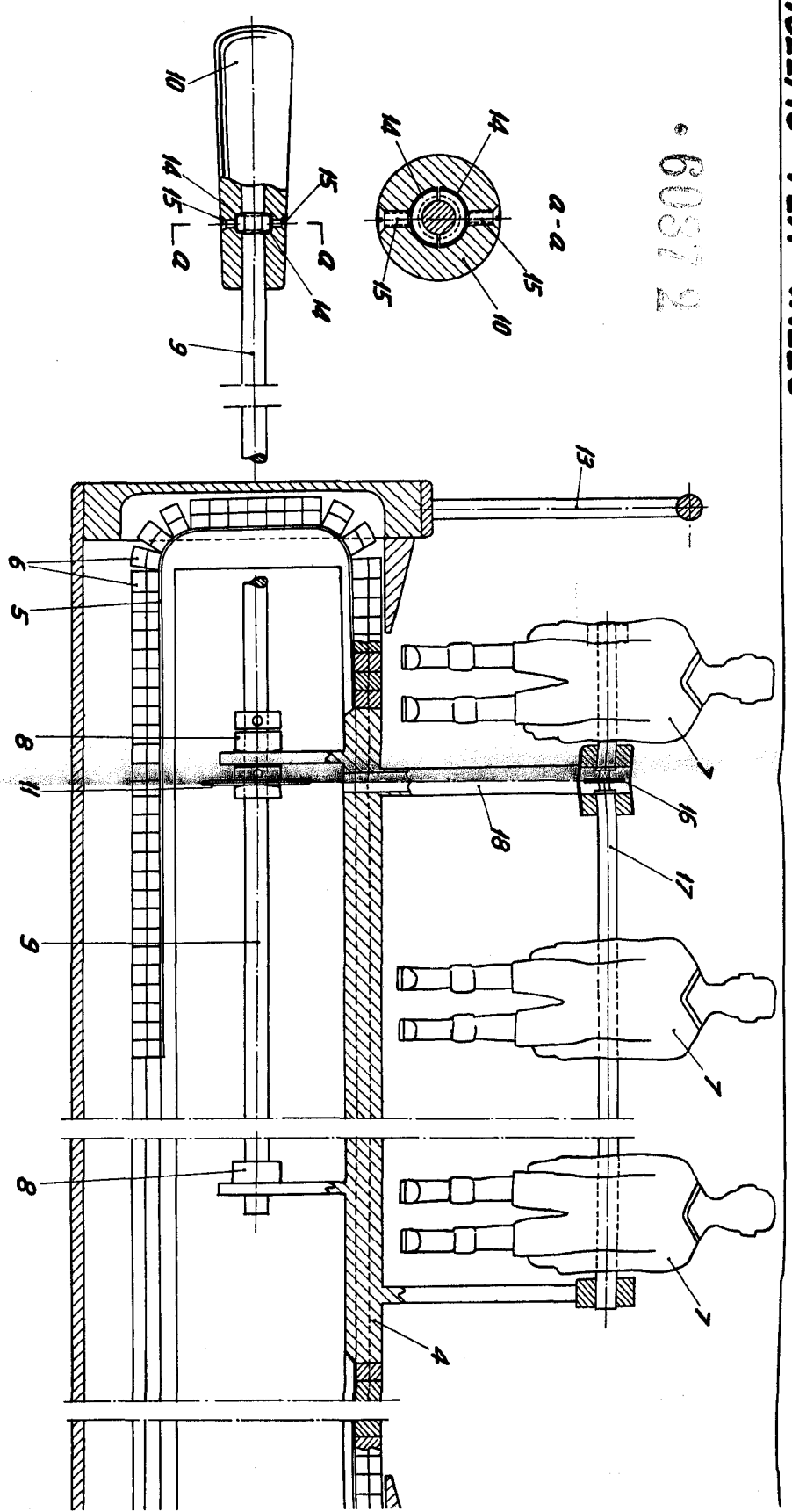


Fig. II

Fig. I

ESCALA VARIABLE

60872

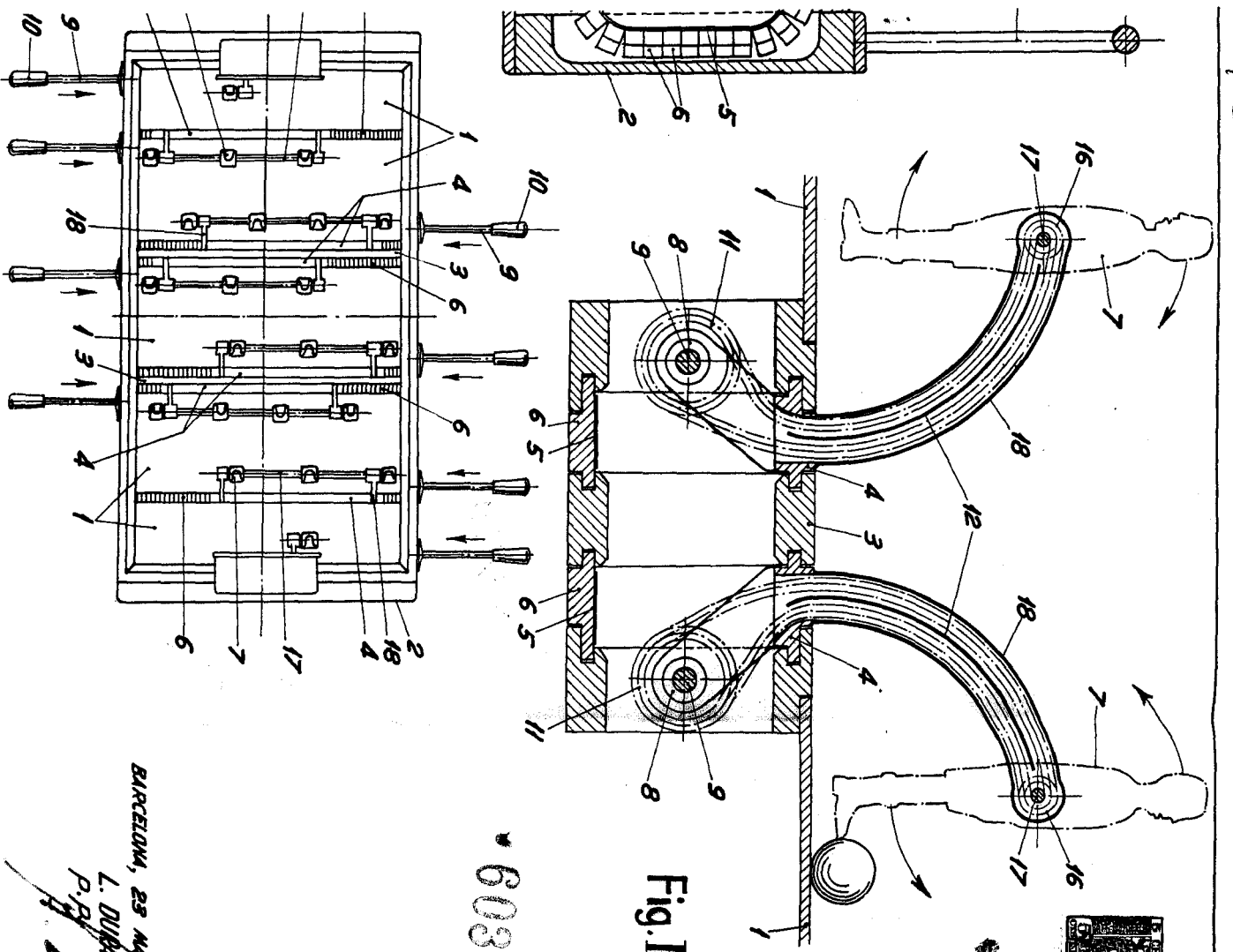


Fig. III

60872

BARCELONA, 23 MAIG DE 1957
 L. DURAN
 P. R. *[Signature]*