

72339



MODELO DE UTILIDAD

per 20 años

por "UN JUEGO DE PELOTA, DE SOBREMESA, PARA SALON", a favor de D. Antonio Seto Lledó y D. Antonio Mas Galvañ, de nacionalidad española, domiciliados en Madrid, Jaime el Conquistador, 42, 4º A.

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

Por este Modelo de utilidad se describe un juego de pelota, de sobremesa, para salón, que imita en miniatura las suertes del juego conocido con el nombre de hockey. Este juego en miniatura y de sobremesa, admite jugar partidas entre dos personas o grupos de personas, una por cada bando. Tiene este juego sobre otros similares, verbigratia los futbolines, la ventaja de ser mucho más preciso en sus movimientos y mucho menos ruidoso. De manera que indudablemente será más adecuado para ser admitido dentro del hogar y en los



salones de cierta categoría y es mayor el interés del mismo por ser más precisas sus jugadas.

Para su descripción, se adjuntan, a título de ejemplo, unos dibujos. En ellos puede verse, en la figura I, el

5. conjunto del juego, y en las figuras II, III, IV y V, los detalles de mayor interés de sus mecanismos específicos.

10. Consiste esencialmente en un cajón o bandeja rectangular -1- de suficiente superficie y de paredes -2- de escasa altura; el fondo de esta bandeja, queda formado por dos planos -3-4- suavemente inclinados hacia su arista central -5- paralela a las facetas o lados menores del rectángulo de la bandeja.

15. Por debajo de los planos -3-4- se disponen los mecanismos que luego detallaremos, gracias a los cuales accionando un jugador las varillas -6-7-8- de la banda que le corresponda, podrá hacer girar a las figuras -9-10- de su equipo y hacer girar y desplazar la figura -11- de su portero ante la correspondiente portería -12-. Y por su parte, el jugador contrario accionando las varillas -13-14-15- hará girar a las
20. figuras -16-17- y hará girar y desplazar la de su guardameta -18-.

25. Los mecanismos específicos para dar estos movimientos a las figuras -9-10-17- ó -16-, figura II, consistirá en una varilla -7-8-13- ó -14- de sección cuadrada apoyada y guiada en una guía -19- y debidamente provista de rodamientos -20- para suavizar su desplazamiento axial, la cual está provista y es solidaria con tantas cremalleras laterales -22- cuantas
30. figuras -9-10-16-17- formen su alineación. Estas figuras quedan sostenidas por un eje -21- giratorio y radialmente solidario con la figura y con el piñón -23- inferior engranado con la cremallera -22- de modo que al desplazar, axialmente



las varillas -7-8- -13-14- giran a la vez y en el mismo sentido y sobre su eje las figuras -9-10-16-17- vinculadas a cada eje de mando.

5. Las dos únicas figuras solitarias, las -11- y -18- de los guardamentas, pueden además de girar sobre sí mismas, desplazarse paralelamente a su portería, y al efecto las correspondientes varillas deslizantes -24- están apoyadas en los cojinetes horizontales -25- y presentan un puente -26- que sostiene al eje vertical -27- de giro de la figura; este
10. eje es solidario con el piñón -28- y éste engrana con la cremallera -29- fija al correspondiente compartimiento vertical -30- y paralela a la ranura -31- del plano inclinado superior, y a su vez paralela a la correspondiente portería o meta -12-. Las figuras -11-18- -9-10- -16-17- que imitan a los jugadores de cada equipo, están provistas de un palo curvado, que
15. recuerda al de hockey, si bien con su arco mucho más prolongado para mejor recoger en esta ficción a la pelota que, como es correcto, no salta sobre el plano, sino que sólo se desplaza y rueda sobre el mismo, tendiendo por la inclinación de los planos a quedar siempre centrada.
- 20.

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

N O T A.

25. Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de utilidad:
- 1.- Un juego de pelota, de sobremesa, para salón, que esencialmente consiste en una amplia bandeja rectangular de bordes verticales de escasa altura, cuyo fondo suficientemente levantado sobre el plano de apoyo, está formado por dos planos levemente inclinados, coincidentes, en línea hoyo, con una rec-
- 30.



- ta central que une los centros de los lados mayores de la caja; sobre cada uno de estos planos inclinados se ordenan, una meta fija hueca, materialmente en un prisma truncado, la figura con palo curvado del guardameta, que
5. es giratoria sobre su eje y puede deslizar paralelamente a la puerta de la meta; dos figuras con palo curvado y solamente giratorias que materializan las defensas; y otras tres figuras con palo curvado y solamente giratorias, que materializan los delanteros del campo contrario; la varilla de mando del guardameta y la de los dos defensas sobresalen a un lado de la bandeja, y la varilla común de mando de los tres delanteros del campo opuesto sobresale por el lado asimismo opuesto de la bandeja.
 10. 2.- El propio juego de pelota de la reivindicación anterior, que se caracteriza porque el mecanismo de mando de cada una de las alineaciones de defensas y de delanteros, consista en una regla de sección cuadrada, por cada alineación apoyada en los correspondientes cojinetes, de sostén y guía, para la regla, y que forman además los cojinetes verticales de sostén y guía de los ejes giratorios y verticales que sostienen inferiormente a las figuras de los jugadores; presentando aquellas reglas unas cremalleras que engranan en sendos piones radialmente solidarios con los ejes verticales de las correspondientes figuras.
 15. 20. 3.- El propio juego de pelota de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los mecanismos de mando de cada figura de guardameta, consista en una varilla horizontal apoyada en los correspondientes cojinetes, solidaria con un soporte en forma de puente, con el que se vinculan dos cojinetes verticales para el sostenimiento de un eje vertical solidario con la figura del guardameta, y asimismo solidario
 25. 30.



este eje, con un piñón que engrana con una cremallera fija, paralela a la varilla y a la ranura que guía y da paso al eje de la figura para sus desplazamientos.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en
5. la esencialidad del Modelo de utilidad definido en la anterior reivindicación, cuyo objeto es:

4.- "UN JUEGO DE PELOTA, DE SOBREMESA, PARA SALON".

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

10. Barcelona, veintisiete de febrero de mil novecientos cincuenta ymeve.

P.A. de D. Antonio Soto Lledó y
D. Antonio Mas Galvañ,

L. DURAN
P. P.



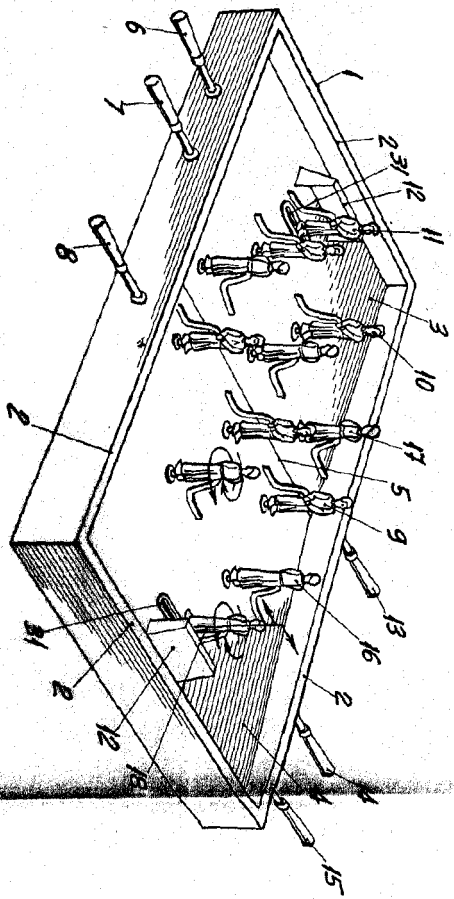


Fig. I

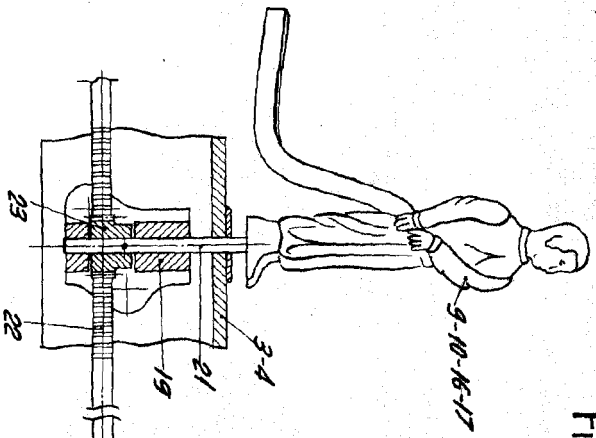


Fig. II

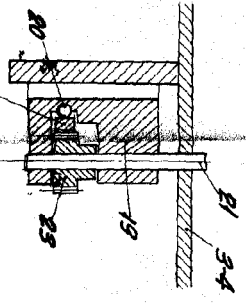


Fig. III

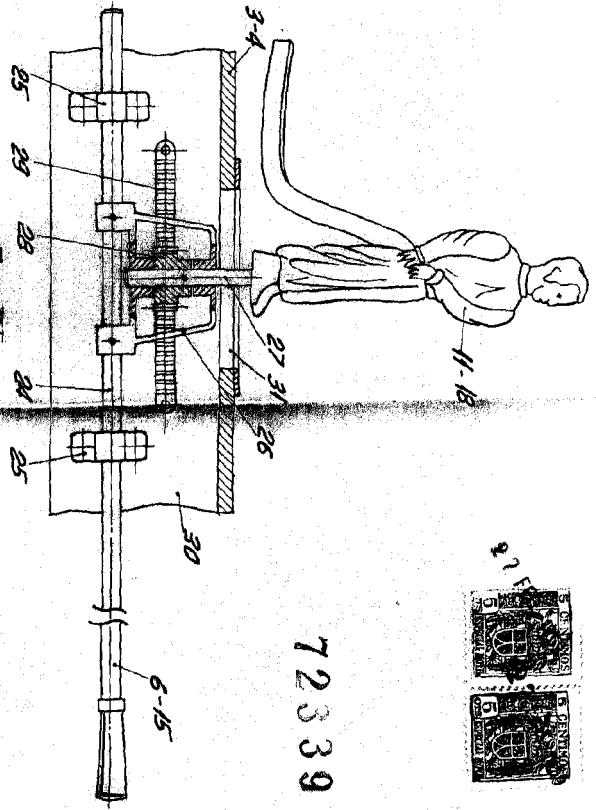


Fig. IV

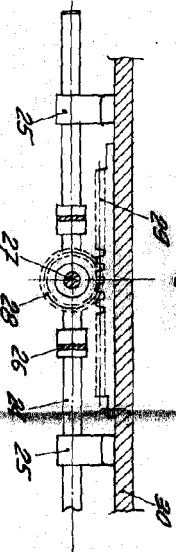


Fig. V

ESCALA VARIABLE

BARCELONA, 27 FEBRERO DE 1933

L. DUNAN
P.R.

72339

