



83079

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de D. JOAQUÍN VALLES PLANA, de nacionalidad española,
residente en Barcelona, Montornés, 7. - - - - -

por: "JUEGO DE FÚTBOL DE SOBREMESA". - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de fútbol de sobremesa.

Este nuevo juego futbolístico comprende dos equipos
5 formados a lo menos cada uno de ellos por dos jugadores de los que uno desempeña la función de portero mientras que el otro es el encargado de lanzar la pelota, con la particularidad de que ambos jugadores están dotados de movimiento comprendiendo para ello respectivos pulsadores digitales con los
10 que voluntariamente puede accionarse al jugador portero



hasta colocarlo en una posición sustancialmente horizontal hacia uno u otro lado, y accionar al jugador lanzador consiguiendo impulsar una de sus piernas para así alcanzar la pelota y lanzarla.

5 Además comprende el juego un campo de fútbol constituido por una pieza laminar, ventajosamente flexible, marcada en forma conveniente, acplándose amoviblemente sobre este campo de juego las respectivas porterías. La pelota utilizada presenta característicamente una configuración poliédrica, con la particularidad de comprender en mitad exacta dos colores.

10 Así pues el juego en cuestión, que consiste en lanzar la pelota hacia la portería contraria, correspondiendo el saque al equipo con el que coincida el color visible en su mayor parte en la posición que haya adaptado la pelota después del saque precedente, resulta muy ameno y entretenido fijándose 15 los partidos por ejemplo a un número determinado de goles o bien preestableciendo un tiempo determinado.

 Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización, que se cita a título de ejemplo, no limitativo del alcance del modelo.

En los dibujos:

 La figura 1 ilustra en sección lateral alzada un jugador lanzador correspondiente al juego futbolístico en cuestión, 25 la figura 2 muestra en alzado lateral el jugador portero, destacándose el dispositivo mecánico accionado en sección convencional,

 la figura 3 indica en sección frontal alzada el dispositivo mecánico mediante el que se acciona al jugador portero,

30 la figura 4 representa en alzado frontal el jugador portero citado vinculado al correspondiente dispositivo mecánico,

 las figuras 5 y 6 manifiestan respectivamente en alzado y planta la pelota perteneciente a este juego de fútbol, y



la figura 7 muestra en sección lateral convencional la disposición del jugador portero en la portería, y el montaje amovible de ésta en el campo de juego.

Este juego futbolístico comprende dos equipos formados cada uno de ellos por dos jugadores, de los que uno actúa como portero -1-, mientras que el segundo -2- es el encargado de lanzar la pelota -3-. Estos jugadores se disponen encima de un campo de juego -4- en donde se instalan las correspondientes porterías -5-.

El jugador portero -1- presenta los brazos extendidos hacia arriba y por la zona inferior de sus piernas se halla vinculado perpendicularmente a un eje -6- que se relaciona con un dispositivo mecánico de acción manual para obtener el giro del portero hacia uno u otro lado hasta alcanzar una posición horizontal, Este dispositivo mecánico comprende dos brazos acodados -7- y -8- que se apoyan sobre el citado eje -6- precisamente sobre una zona -9- del mismo conformada a modo de U invertida, cuyos brazos se articulan por su extremo inferior doblado a 90° a sendas cavidades -10- y -11- practicadas en una caja envolvente del mencionado dispositivo mecánico, cuya caja está formada por dos piezas -12- y -13- que se acoplan convenientemente entre sí. Por el extremo opuesto, estos brazos acodados reciben en apoyo sendos botones cilíndricos -14- y -15- que en disposición vertical se hallan guiados a través de la pieza -12- de la citada caja envolvente, en la que para dicho efecto se han practicado los correspondientes pasos -16- y -17-, (figura 3).

El eje rotatorio -6-, por su zona en U -9- descansa sobre un fleje transversal -18- elástico, mediante el que se consigue la estabilidad del dispositivo en una posición



intermedia en la que el portero -1- se mantiene vertical.

En la cara interna vertical de la pieza -13- de la caja se ha previsto un saliente -19- que mantiene a los brazos -7- y -8- en su posición sobre la zona -9- del eje -6-, en cuya cara se han dispuesto además dos topes -20- y 21- en un plano horizontal y que limitan el giro del eje -6- a 90° hacia cada lado. Así pues, presionando el botón -14- axialmente hacia abajo se obtendrá el giro del portero -1- hacia el lado izquierdo, mientras que si presionamos sobre el botón -15- obtendremos la posición tumbada del portero hacia su lado derecho, (figura 4).

Cada uno de los porteros se coloca en la respectiva portería -5- (figura 7), pasando libremente el eje -6- por debajo de la misma y quedando la caja 12-13 en una posición posterior con respecto a dichas porterías. Estas porterías presentan en su parte posterior e inferior apéndices semirrigidos -22- en forma de gancho que se introducen por presión elástica en respectivos taladros -23- practicados en listones -24- fijados en los bordes extremos del campo de juego -25-, el cual, ventajosamente está constituido por una tela convenientemente marcada con las líneas normales de un campo de fútbol.

Sobre el campo de juego se sitúan los otros dos jugadores -2-, uno por bando, los cuales comprenden una pierna -26- en montaje articulado en forma basculante hacia adelante y hacia atrás, girando esta pierna alrededor de un eje transversal -27-, (figura 1). El mando de esta pierna articulada se establece por medio de una varilla -28- montada sustancialmente en disposición vertical a través de un paso -29- practicado en el propio cuerpo del jugador, cuya varilla sobresale por la cabeza del jugador en donde se le acopla un botón -30- para



el apoyo digital. Inferiormente esta varilla se articula radialmente o en forma excéntrica en la terminación superior de esta pierna -26-, de manera que al pulsar axialmente hacia abajo el botón -30- se obliga a girar la pierna alrededor del eje -27- resultando elevada.

La otra pierna del jugador descansa sobre una base amplia -31- para proporcionar a la figura una adecuada estabilidad, principalmente en el momento de la pulsación.

La pelota -3- está constituida por un cuerpo poliédrico de catorce caras en forma de cuadrado -32- y de triángulo -33-, en cada una de cuyas caras existe una prominencia -34- circular convexa. La mitad de esta pelota es de un color y la otra mitad de un color distinto, correspondiendo cada uno de estos dos colores a los de uno y otro equipo de jugadores. Dos de las caras triangulares -33'- carecen de resalte -34- y corresponden precisamente a los planos de apoyo de la pelota sobre el campo de juego en la que ésta presenta superiormente un solo color.

El hecho de que el campo de juego esté constituido por una lámina flexible, y de que las porterías puedan desmontarse con respecto a dicho campo, facilita el guardado del conjunto de elementos que intervienen en este juego en una caja de reducidas dimensiones.

Como norma de juego debe tenerse en cuenta que lanzará la pelota el equipo cuyos colores coincidan con el color predominante de la pelota vista desde un plano superior. Otra de las normas del juego consiste en que un equipo no podrá lanzar la pelota a gol si ésta no se encuentra dentro de los dominios de la mitad del campo correspondiente al contrario.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado



a la práctica en otras formas de realización, que difieran sólo en detalle de la indicada a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, este juego futbolístico, construirse en cualquier tamaño, con los medios y materiales más adecuados, y con el número de jugadores que convenga, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1.- Juego de fútbol de sobremesa, caracterizado por comprender dos equipos con, a lo menos, dos jugadores en cada equipo, de los que uno de ellos desempeña el cometido de portero mientras que el otro es el encargado de lanzar la pelota, con la particularidad de que los porteros se hallan vinculados a sendos dispositivos mecánicos de mando manual que permiten disponerlo voluntariamente en posición horizontal hacia cualquiera de sus dos lados, mientras que los jugadores lanzadores comprenden una pierna articulada relacionada a un mando que la impulsa voluntariamente; además comprende este juego dos porterías anclables amoviblemente en el lugar correspondiente de un campo de fútbol constituido por una pieza laminar convenientemente marcada, y comprendiendo por último este juego una pelota de configuración poliédrica con muchas caras.

2.- Juego de fútbol de sobremesa, según la anterior reivindicación, caracterizado porque el dispositivo mecánico accionador del jugador portero comprende un eje horizontal montado libremente giratorio unos 180° y que en uno de sus extremos lleva fijado al citado jugador por la zona inferior



de sus piernas, cuyo eje presenta una zona doblada en U invertida, sobre cuya U se apoyan dos brazos acodados y articulados a puntos fijos por uno de sus extremos, mientras que sobre los otros extremos de estos brazos descansan sendos botones de mando que se hallan guiados verticalmente y que sobresalen con respecto a una caja que encierra todo el dispositivo, siendo mantenida la estabilidad de dicho mecanismo con el jugador en posición vertical, mediante un fleje elástico dispuesto transversalmente por debajo del eje rotatorio, precisamente por debajo de la zona en U del mismo.

3.- Juego de fútbol de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado porque el mando que acciona la pierna articulada del jugador lanzador, está constituido por una varilla sustancial vertical que atraviesa al jugador a través de un paso que presenta éste, sobresaliendo esta varilla por la cabeza del jugador en donde se remata con un botón para el apoyo digital, cuya varilla se articula inferiormente de modo excéntrico a la terminación superior de la pierna articulada que gira libremente alrededor de un eje transversal horizontal, rematándose inferiormente la otra pierna, estática, según una base de apoyo adecuada para la buena estabilidad del jugador.

4.- Juego de fútbol de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado porque el cuerpo poliédrico constitutivo de la pelota presenta caras cuadrangulares y caras triangulares convenientemente distribuidas en forma regular, en cuyas caras existen respectivas prominencias convexas, con la particularidad de que dicha pelota presenta dos colores distintos ocupando cada uno la mitad exacta de la superficie del poliedro.

5.- Juego de fútbol de sobremesa, según la reivindi-



cación 1, caracterizado porque en los bordes de la pieza laminar, y preferentemente flexible, constitutiva del campo de juego, y correspondientes al montaje de las porterías, están fijados sendos listones convenientemente taladrados para armar
5 en ellos en forma amovible las citadas porterías, las cuales para dicho efecto comprenden en su parte inferior y posterior sendos apéndices de enganche que se alojan a presión elástica en los mencionados taladros.

6.- JUEGO DE FÚTBOL DE SOBREMESA.

Consta la presente memoria descriptiva de ocho hojas, mecanografiadas, foliadas, numeradas y escritas por una sola cara, acompañada de una lámina de dibujos.

Barcelona, para Madrid, a 6 de Septiembre de 1960.

JOAQUIN VALLÉS PLANA

P.A.



Fig.1

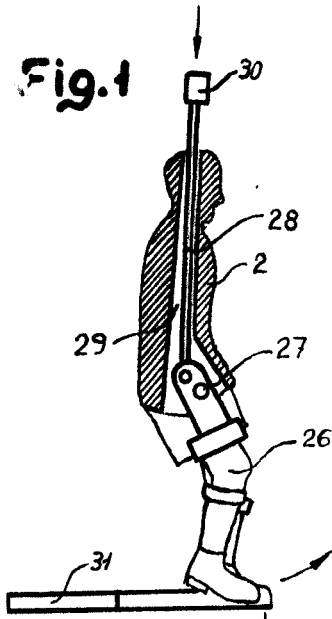


Fig.2

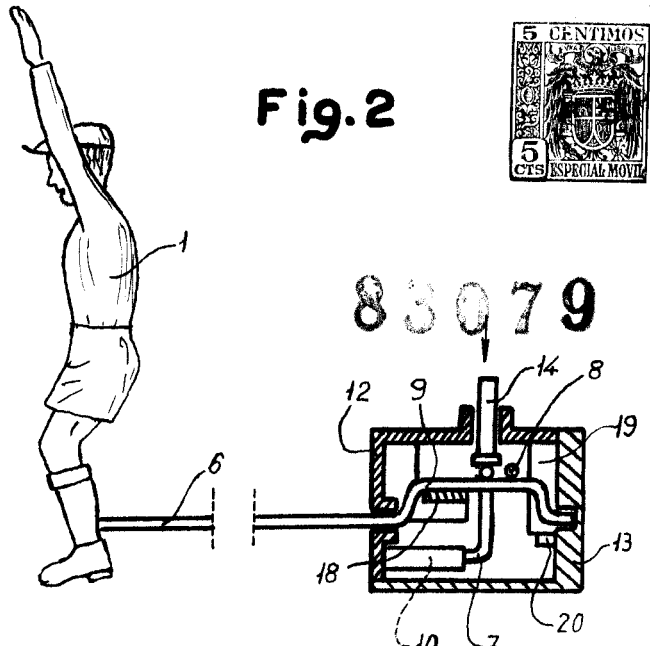


Fig.3

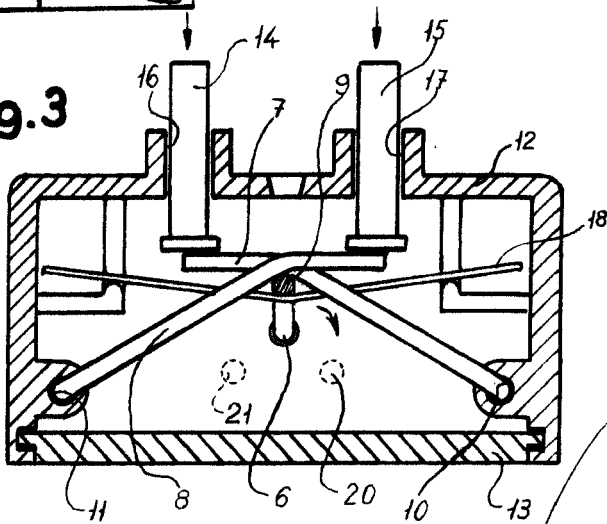


Fig.4

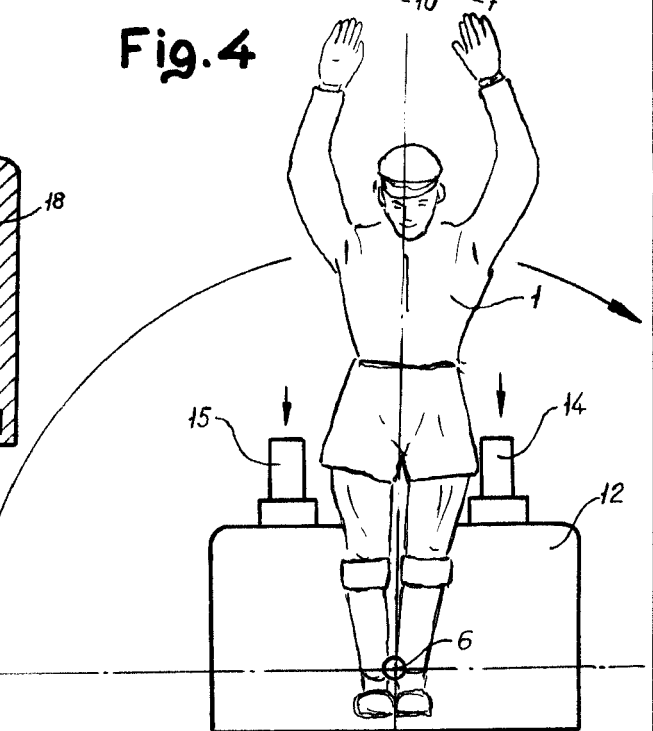


Fig.5

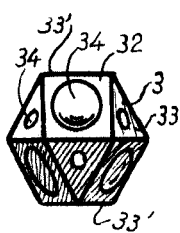


Fig.6

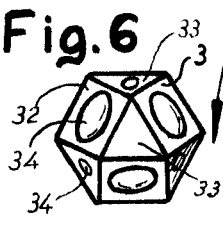
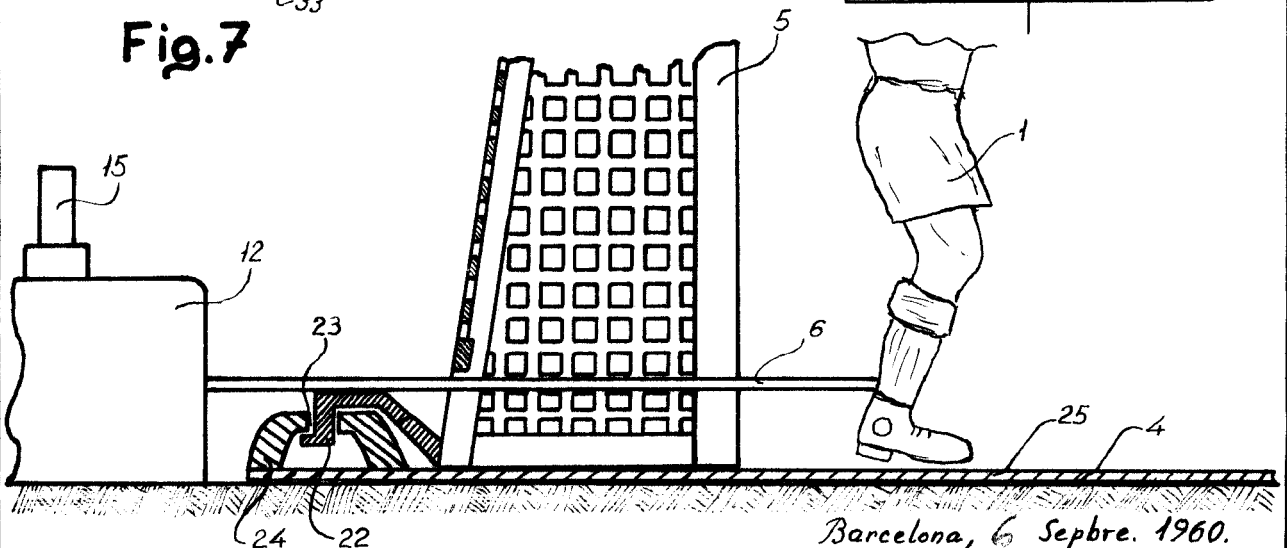


Fig.7



Escala variable

Barcelona, 6 Sepbre. 1960.
p.a.