



JUN 5

93728

PATENTE

DE

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de Don Jaime VIVES VIVES y Don Carlos BAINES VIVES
de nacionalidad española

residente en Barcelona, calle Calvet, 51 y 53

por:

"JUEGO MAGNÉTICO DE SOBREMESA"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente patente de Modelo de Utilidad hace referencia a un juego magnético de sobremesa.

Esencialmente, el juego magnético en cuestión comporta un tablero de material no magnético que determina el campo de juego de un determinado deporte de balón, tal como hockey, fútbol o análogos, hallándose dotado dicho tablero de un marco portador de patas desmontables y que actúa de recinto para una bola o balón no magnético que debe ser introducido en dos porterías o metas fijables en el aludido marco.

10. Los desplazamientos del balón sobre el tablero o campo son pro



ducidos por unas figuras recortadas representativas de jugadores de equipos contrarios relacionados con el deporte de que se trate. Cada una de estas figuras presenta una base determinada por un inán permanente apoyable en el tablero y deslizante sobre el mismo merced a la atracción ejercida por otro inán desplazable por la cara inferior del propio tablero y solidario para ello de una varilla de accionamiento manual.

Para la mejor comprensión de la presente Memoria descriptiva, se acompaña una hoja de dibujos, en los que se representa, tan sólo a título de ejemplo, un caso práctico de realización del objeto de esta Patente de Modelo de Utilidad.

La figura 1 es una vista en perspectiva del juego.

La figura 2 muestra el tablero o campo en sección, al cual está aplicado un jugador y la varilla para su accionamiento.

Esta realización comporta un tablero (1) de material no magnético que simula un campo de "hockey" sobre patines provisto de unas líneas divisorias apropiadas (2) y (3) y de un marco (4) portador de unas patas de varilla (5) desmontables y encajadas a tal fin en encajes adecuados previstos en el marco (4), al que también están acopladas unas porterías o metas (6) de quita y pon dotadas de espigas (7) ajustables en orificios oportunos existentes en el mismo marco (4).

El marco (4) sobresaleta superiormente de los bordes del tablero (1), actuando de cerco o valla para una bola o balón (8) de un material ligero no magnético cuyos desplazamientos son producidos por los de unas figuras recortadas (9) representativas de jugadores de "hockey" de equipos contrarios, jugadores que ostentan el bastón (10) característico de dicho deporte y están montados sobre una piana (11) que muestra una



prolongación (12) en la que descansa dicho bastón (10), y utilizable para impulsar el antedicho balón (8) siendo solidaria de tal peana (11) una base determinada por un imán permanente (13) que tenga apoyo en el tablero o campo (1) y que puede ser accionado gracias a la atracción ejercida por otro imán (14) aplicable a la cara inferior del tablero (1) y fijado a un cabezal (15) solidario de una varilla (16) poseedora de una empujatura (17) aprehensible por el correspondiente usuario del juego.

El juego magnético de sobremesa descrito, dentro de su esencialidad, podrá ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada sólo a título, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. podrá, pues, fabricarse este juego en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto de este Patente de Modelo de Utilidad:

1ª.- Juego magnético de sobremesa, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por un tablero de material no magnético que determina el campo de juego de un deporte de balón, presentando este campo unas líneas divisorias y unas indicaciones relacionadas con dicho deporte, hallándose provisto dicho tablero de un marco portador de patas desmontables y que sobresale superiormente de los bordes del propio tablero a modo de valla para un balón de material ligero no magnético, viniendo fijadas a aquel tablero dos porterías de quita y pon en las que debe ser introducido aquel balón merced a

93728



los impulsos producidos por unas figuras recortadas representativas de jugadores pertenecientes a equipos contrarios, cuyas figuras están dotadas de serias bases determinadas por un imán permanente apoyable en el tablero y desplazable sobre el mismo gracias a la atracción ejercida por otros tantos imanes móviles a ras de la cara inferior del propio tablero y solidarios para ello de varillas no magnéticas accionables por los usuarios del juego.

2ª.- JUEGO ESPECIALIDAD DE SOBREVIVIA.

Seen cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria Descriptiva de cuatro páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 2 de Junio de 1.933.

P.A.

