

113156



13 ABR

113156

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "UN JUEGO DE FUTBOL, DE SALON", a favor de D. Miguel Ramírez Jurado, de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona, Provenza, 511, 3ª, 1ª.

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

Se refiere el presente Modelo de utilidad a un nuevo tipo de fútbol de salón que viene a aportar notables y sensibles mejoras, de orden funcional, constructivo y práctico sobre las diversas realizaciones de juegos de fútbol de salón ejecutadas hasta el momento.

Es sabido que hasta hoy día, han sido varios los juegos de fútbol de salón que han aparecido. Todos ellos, comprenden un tablero o mesa sobre la cual una esfera móvil se desplaza impulsada por mecanismos dispuestos en ju-



gadores estáticos respecto al campo de juego. La similitud entre estos juegos de salón y el juego real de fútbol viene limitada por la inmovilidad de los jugadores, a excepción de los porteros. El fútbol de salón que se presenta ofrece la novedad del desplazamiento, en sentido del eje longitudinal del campo, de diez jugadores por cada bando, lo que aumenta considerablemente el número de posibilidades de actuación de cada jugador, permitiendo una gama prácticamente ilimitada de combinaciones de defensa o ataque, lo que distingue a este fútbol de salón de todos los conocidos hasta la fecha.

5. Para su mejor comprensión, nos vamos a referir a un dibujo que se adjunta a la presente memoria y que, a título de ejemplo explicativo, no limitativo, representa un juego de fútbol de salón, realizado según el presente Modelo.

10. En dicho dibujo, la figura 1 es una sección longitudinal completa del juego en cuestión, por un plano de corte meridiano del mismo.

15. La figura 2 se corresponde con una sección transversal del propio juego, viéndose en la figura 3 un esquema a escala reducida de la disposición de jugadores en el campo así como de las peñas de los mismos.

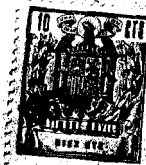
20. Las figuras 4 y 5 representan, respectivamente, una sección longitudinal y una vista en planta del mecanismo que actúa en el lanzamiento de saques de esquina.

25. Según tales figuras, el nuevo juego de fútbol de salón que se presenta, consiste en una mesa o cajón de dimensiones variables -1-, en cuyo interior se alojan los mecanismos de impulsión de jugadores -2- que se describen más adelante y cuyo tablero superior se divide en tres zonas,

30.

- 3- 113156

13 ABR



- siendo la central el campo de juego, y las dos extremas, situadas en un plano superior a la zona central, son los tableros de mando donde se ubican los pulsadores, en número de quince por zona, correspondiendo diez de ellos -3- a los diez jugadores móviles de cada equipo, y los cinco restantes -4- a cada una de las cinco posiciones de defensa de portería que corresponden al undécimo jugador. El campo de juego está dividido por veinte ranuras -5- paralelas al eje longitudinal del mismo, por las que se deslizan los diez jugadores de un bando en un sentido, hacia la portería contraria, realizando los restantes jugadores el movimiento opuesto. En los márgenes laterales, según el eje longitudinal del campo de juego, y situadas junto al límite de éste, existen ranuras a ambos lados, dos de ellas correspondiendo a los vértices de límite de campo y las otras -6- espaciadas a intervalos iguales entre las anteriores. Sobre estas ranuras, se coloca el jugador -2- que lleva un pivote -7-, introduciéndose en el orificio -8- practicado en la barra longitudinal -9-. Este jugador tiene por misión realizar los saques de banda, cuando la pelota sale fuera de juego. Además, para realizar estas funciones, en la barra -9- hay unos tetones salientes -10- que al chocar con una pletina -11- de la propia mesa, hacen que la bola salga despedida por inercia hacia el campo de juego.
5. a los diez jugadores móviles de cada equipo, y los cinco restantes -4- a cada una de las cinco posiciones de defensa de portería que corresponden al undécimo jugador. El campo de juego está dividido por veinte ranuras -5- paralelas al eje longitudinal del mismo, por las que se deslizan los diez jugadores de un bando en un sentido, hacia la portería contraria, realizando los restantes jugadores el movimiento opuesto. En los márgenes laterales, según el eje longitudinal del campo de juego, y situadas junto al límite de éste, existen ranuras a ambos lados, dos de ellas correspondiendo a los vértices de límite de campo y las otras -6- espaciadas a intervalos iguales entre las anteriores. Sobre estas ranuras, se coloca el jugador -2- que lleva un pivote -7-, introduciéndose en el orificio -8- practicado en la barra longitudinal -9-. Este jugador tiene por misión realizar los saques de banda, cuando la pelota sale fuera de juego. Además, para realizar estas funciones, en la barra -9- hay unos tetones salientes -10- que al chocar con una pletina -11- de la propia mesa, hacen que la bola salga despedida por inercia hacia el campo de juego.
10. lizan los diez jugadores de un bando en un sentido, hacia la portería contraria, realizando los restantes jugadores el movimiento opuesto. En los márgenes laterales, según el eje longitudinal del campo de juego, y situadas junto al límite de éste, existen ranuras a ambos lados, dos de ellas correspondiendo a los vértices de límite de campo y las otras -6- espaciadas a intervalos iguales entre las anteriores. Sobre estas ranuras, se coloca el jugador -2- que lleva un pivote -7-, introduciéndose en el orificio -8- practicado en la barra longitudinal -9-. Este jugador tiene por misión realizar los saques de banda, cuando la pelota sale fuera de juego. Además, para realizar estas funciones, en la barra -9- hay unos tetones salientes -10- que al chocar con una pletina -11- de la propia mesa, hacen que la bola salga despedida por inercia hacia el campo de juego.
15. correspondiendo a los vértices de límite de campo y las otras -6- espaciadas a intervalos iguales entre las anteriores. Sobre estas ranuras, se coloca el jugador -2- que lleva un pivote -7-, introduciéndose en el orificio -8- practicado en la barra longitudinal -9-. Este jugador tiene por misión realizar los saques de banda, cuando la pelota sale fuera de juego. Además, para realizar estas funciones, en la barra -9- hay unos tetones salientes -10- que al chocar con una pletina -11- de la propia mesa, hacen que la bola salga despedida por inercia hacia el campo de juego.
20. ne por misión realizar los saques de banda, cuando la pelota sale fuera de juego. Además, para realizar estas funciones, en la barra -9- hay unos tetones salientes -10- que al chocar con una pletina -11- de la propia mesa, hacen que la bola salga despedida por inercia hacia el campo de juego.
25. de juego.

Además de los citados jugadores existen cinco porteros por bando, de los cuales cuatro permanecen ocultos tras la portería, siendo solo visible uno de ellos. La disposición de estos jugadores es tal que siempre haya uno de ellos capaz de interceptar la pelota, al intentar introducirla en la portería. La posibilidad de marcar tan-

30. de ellos capaz de interceptar la pelota, al intentar introducirla en la portería. La posibilidad de marcar tan-

113156

- 4 -

13 ABR



- to, viene condicionada pues a la elección acertada o no del jugador portero interceptor. Los jugadores móviles se deslizan sobre bandas -12- a las que se hallan unidos por medios de un tornillo -13- fijado a su peana. De los dibujos
5. que se acompañan para facilitar el estudio de los mecanismos de accionamiento se desprende que siendo la longitud total de la banda de deslizamiento tres veces superior a la longitud del campo de juego, sobre cada banda existirán colocados tres jugadores, de forma que simultáneamente a la
10. desaparición de uno de ellos por el extremo del campo, aparecerá por el opuesto un nuevo jugador que sustituirá, sobre la misma banda, al anterior.

- Accionando sobre los pulsadores verticales -3- de los jugadores elegidos, se logrará el desplazamiento de
15. éstos a lo largo del campo. Las bandas están situadas entre tres poleas -37-, de las cuales una de ellas es motriz. Cada pulsador de jugador móvil se prolonga en una varilla -14- en cuyo extremo se coloca una horquilla -15- en la que se practican dos regatas -16- inclinadas 30 grados
20. respecto al eje de la varilla guía. En el interior de la horquilla se aloja una regleta -17- atravesada por un pivote -18- que, a su vez, penetra en las regatas inclinadas de la horquilla, de forma que al desplazarse ésta hacia abajo por acción de la pulsación realizada sobre el botón correspondiente, la regleta se desplaza horizontalmente. En un
25. extremo de esta regleta existe una uña pivotante -19- con un contrapeso -20- y cuyo movimiento giratorio está limitado por un tope de giro -21- remachado en la regleta. Esta uña golpea sobre uno de los varios tetones -22- dispuestos
30. en una de las caras de la polea motriz, originando el giro de ésta, y por tanto, el de la banda correspondiente.

13 ABR



- Los cinco pulsadores -4- situados en posición horizontal, actúan como sigue: Al oprimir uno de ellos, avanza la guía rectangular -23- solidaria al extremo del mismo. Sobre esta guía se sitúa un portero de forma análoga a la colocación de los jugadores móviles sobre la banda correspondiente. Entre pulsador y guía se halla una varilla cilíndrica -24- de unión, en cuya parte inferior se mecanizan dos incisiones -25-, situadas de tal forma que coincidan sobre una regleta -26- de retención, en las dos posiciones de "oculto" y "en juego" del portero. Esta regleta de retención está normalmente impulsada hacia abajo por la acción de dos muelles -27-, situados en sus extremos, llevando cinco alojamientos para topes de retroceso -28- que coinciden bajo la posición de las varillas de unión de regleta a pulsador. Por debajo de la regleta de retención corre un eje -29- al que van fuertemente sujetos cinco trinquetes -30- acoplados a piñones -31-. Los trinquetes son de dos dientes, de forma que a cada giro de 360 grados del eje portador elevarán y dejarán caer dos veces a la regleta de retención.

- La varilla de unión lleva una cremallera -32- que actúa sobre los piñones de los trinquetes, de forma que al pulsar sobre cualquiera de los pulsadores de portero, el movimiento rectilíneo de la varilla de unión se transmite a la cremallera, ésta lo transforma en movimiento circular de los piñones y de todos los trinquetes, por ser todos ellos solidarios al eje portador. El movimiento de los trinquetes origina la elevación de la regleta de retención y de los topes de retroceso incluidos en la misma, por lo que al cesar el accionamiento de un pulsador éste queda retenido y el portero correspondiente queda en la



- posición de "en juego", al entrar el tope de retroceso en una de las incisiones de la varilla de unión. Al actuar sobre otro de los pulsadores de portero, se repite el mismo ciclo, teniendo en cuenta que al girar nuevamente los trinquetes y saltar un diente de los mismos, la regleta de retención cae, liberando con ello al portero retenido anteriormente en posición de "en juego", que pasará a "oculto", y quedando retenido "en juego" el portero correspondiente al último pulsador accionado. De esta forma se consigue que
5. nunca haya más de un portero en posición de defender la portería, salvo en el caso de accionar sobre más de un pulsador simultáneamente.
- 10.

- Por último, para el lanzamiento de saques de esquina en las barras -9- van fijos unos cables -33- que parten de unos tacos -34-, también con orificios para entrada del pivote de la figura adecuada, y sujetos a unos resortes -35- anclados en unas aletas -36- de la parte inferior del tablero.
- 15.

- Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.
- 20.

N O T A.

- Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de utilidad:
25. 1.- Un juego de fútbol, de salón, caracterizado esencialmente por estar constituido por una mesa, dotada de un tablero conformador del campo de juego sobre el que se desplazan veinte figuras representativas de jugadores, diez en cada dirección, existiendo otras diez figuras, cinco en cada extremo del tablero y en su parte central, a modo de porteros, de los cuales solo uno queda en situación de juego,
- 30.



- mientras los otros cuatro de cada lado quedan ocultos, y quedando dispuestas en los lados mayores del mismo tablero unas barras longitudinales destinadas a recibir otras figuras de jugadores de quita y pon encargados de
5. efectuar respectivamente los saques de banda y saques de esquina.
- 2.- El propio juego de la reivindicación anterior, caracterizado asimismo porque el mecanismo de accionamiento de las diez figuras desplazables longitudinalmente, está
10. compuesto por unos pulsadores verticales, cada uno de los cuales actúa, mediante una varilla de guía, sobre una horquilla dotada de sendas ranuras colisas inclinadas, por las que desliza el pivote de una regleta horizontal, soportada en la mesa del juego, y dotada en un extremo de
15. una uña pivotante, con un contrapeso y un tope de giro, la cual golpea contra los tetones salientes de una polea motriz que, en combinación con otras dos poleas, hacen deslizar sobre ellas una banda que lleva montadas por triplicado las figuras referidas y sus peanas correspondientes, que sobresalen por unas ranuras longitudinales
20. existentes en el propio tablero.
- 3.- El propio juego de la reivindicación 1, caracterizado asimismo porque el mecanismo de accionamiento de las
25. figuras representativas de los porteros, está constituido por unos pulsadores horizontales, cada uno de los cuales actúa, por medio de una varilla, sobre una guía rectangular que lleva montada la figura correspondiente, llevando dicha varilla unas incisiones inferiores de alojamiento de los topes de retención de una regleta transversal, que está impulsada hacia abajo por dos resortes
30. extremos y va dotada de unos alojamientos para los referi-



- dos topes de retención, actuantes por su parte inferior sobre unos trinquetes de dos dientes que llevan unos piones, susceptibles de engranar con una cremallera rectilínea, fijada a la varilla referida portadora de las incisiones de engatillado.
- 5.
- 4.- El mismo juego de la reivindicación 1, caracterizado además porque, para el lanzamiento de saques de banda, cada una de las figuras encargadas del mismo lleva un pivote inferior que se aloja en un orificio, practicado en unas barras laterales longitudinales portadoras de unos tetones salientes que, al chocar contra una pletina longitudinal de la mesa, permiten por inercia el lanzamiento de la bola situada entre las partes correspondientes a los brazos de la figura, siendo dichas barras las que permiten asimismo los lanzamientos de esquina, a cuyo efecto llevan en los lugares correspondientes unos cortos cables, fijos a unos tacos con orificios de entrada de la figura correspondiente, los cuales llevan sujetos a su vez los extremos de unos resortes, anclados en el propio tablero por su parte inferior.
- 10.
- 15.
- 20.

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

5.- "UN JUEGO DE FUTBOL, DE SALON".

25. Consta la presente memoria de nueve hojas foliadas mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

113156

- 9 -



Barcelona, 13 ABR. 1965

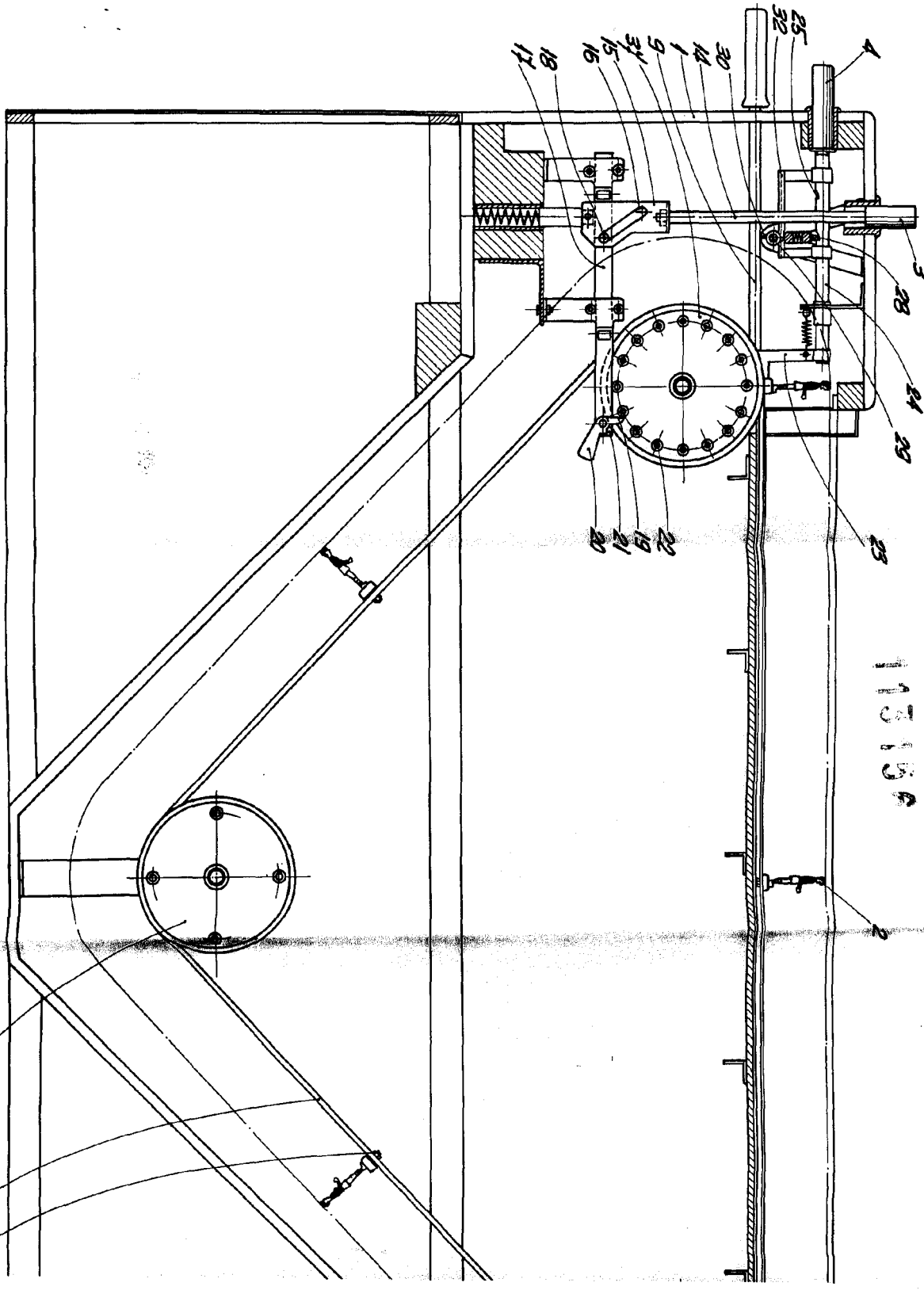
P.A. de D. Miguel Ramirez Jurado,

A handwritten signature in dark ink, appearing to be "M. Ramirez Jurado", written over the typed name.

M

D. MIGUEL RAMIREZ CURRADO

113196



ESCALA VARIABLE

34
12
13

23

113156

22
19
21
20

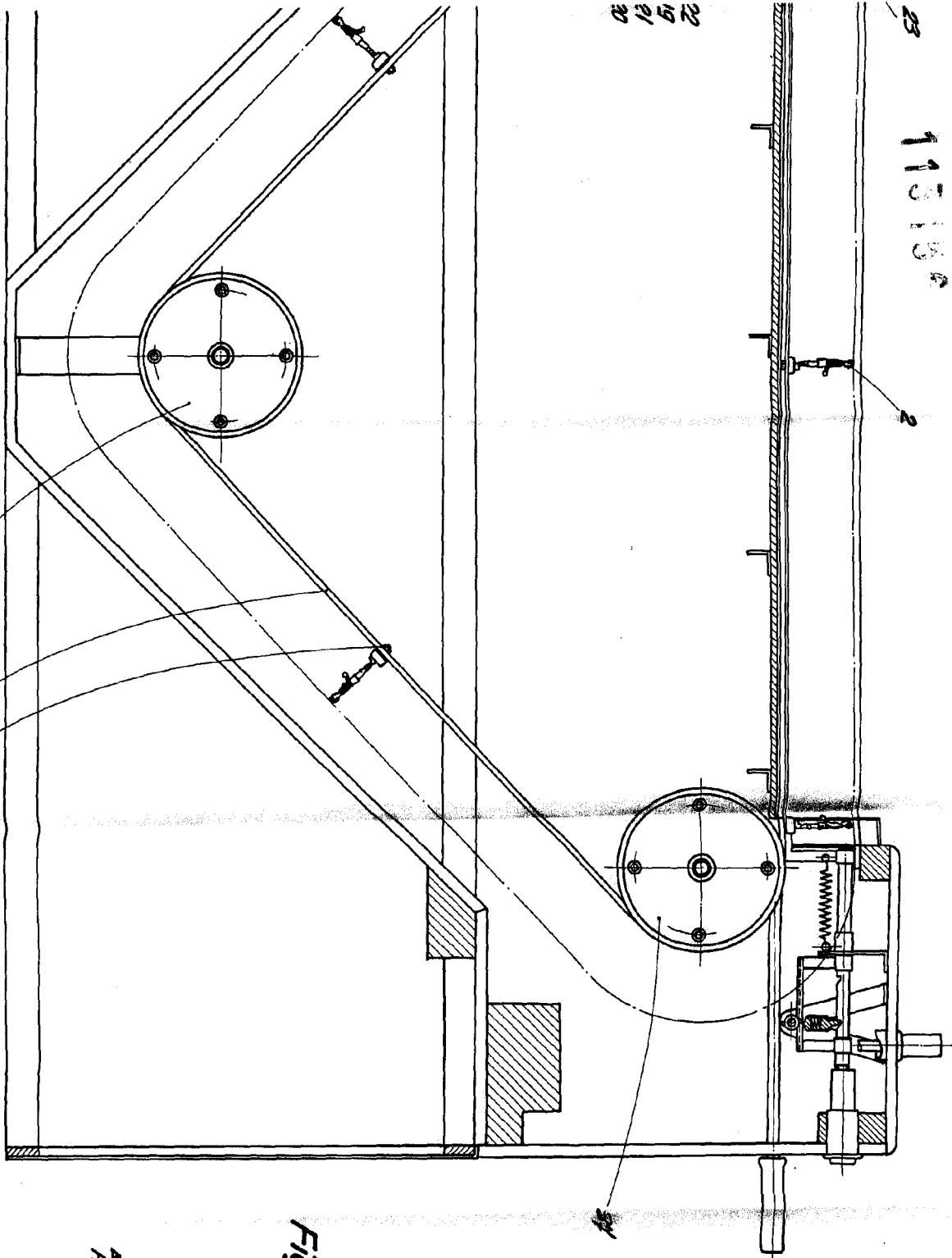


FIG. 1

113156

13 ABR 1965

8 HORAS
16/24/65

BARCELONA,
P.A. 13 ABR 1965

H. S.

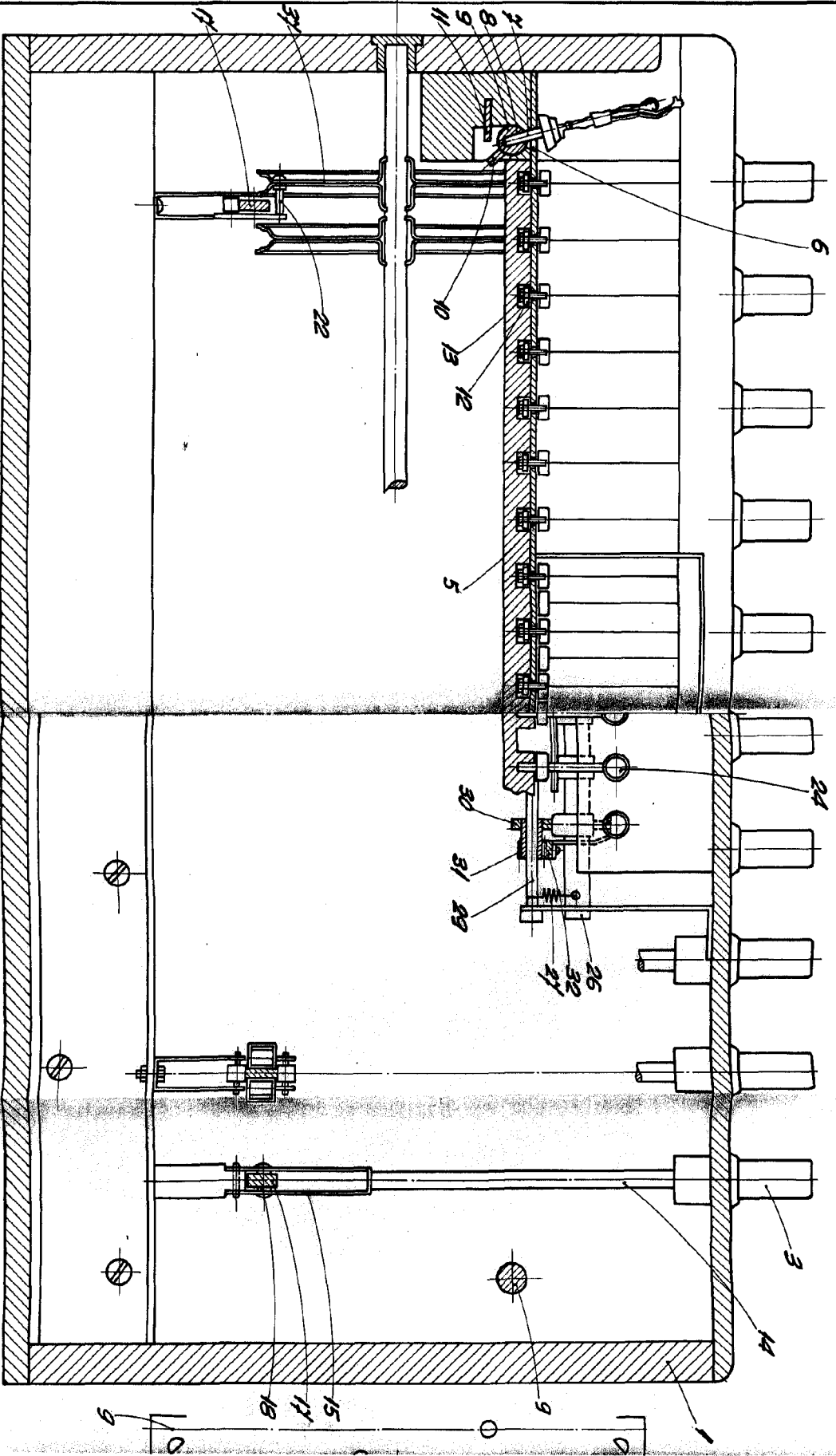
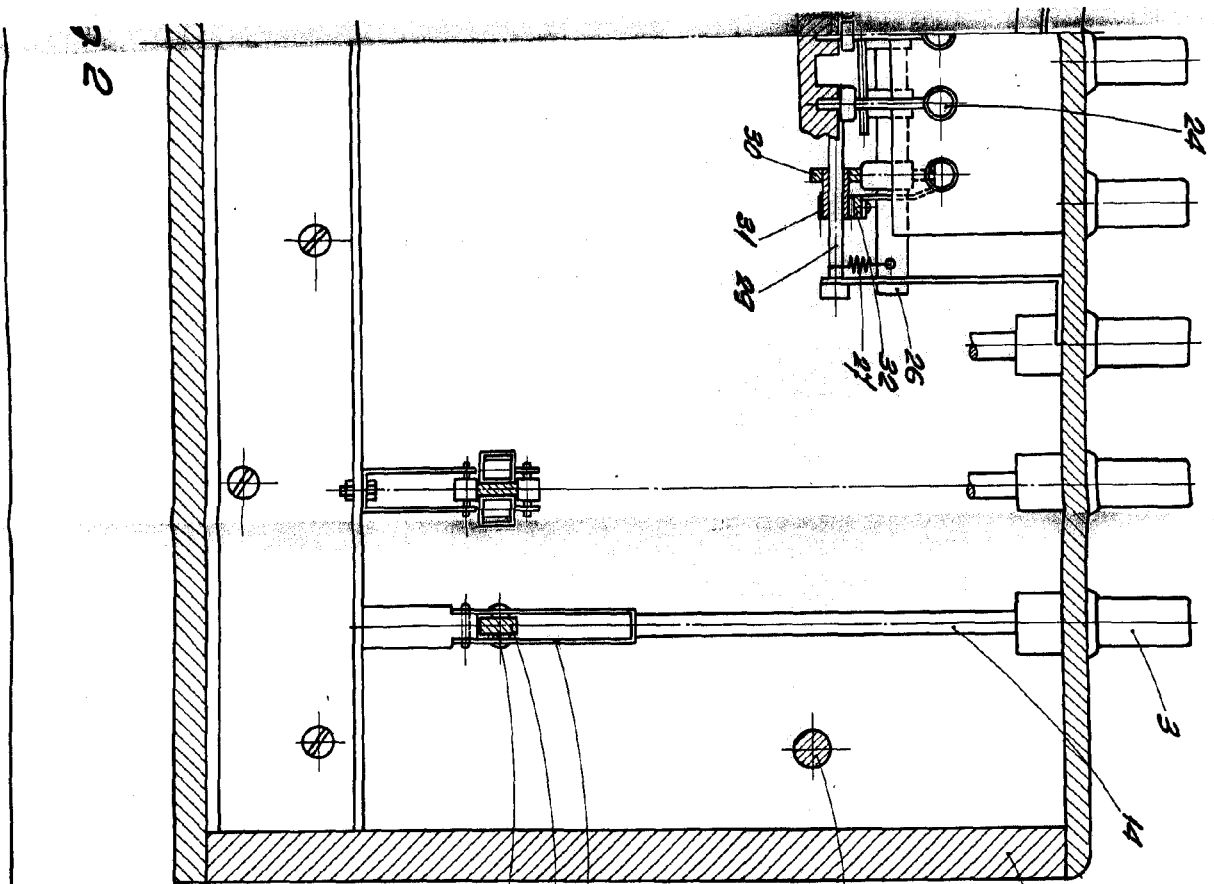


Fig 2

ESCALA VARIABLE

115156



72

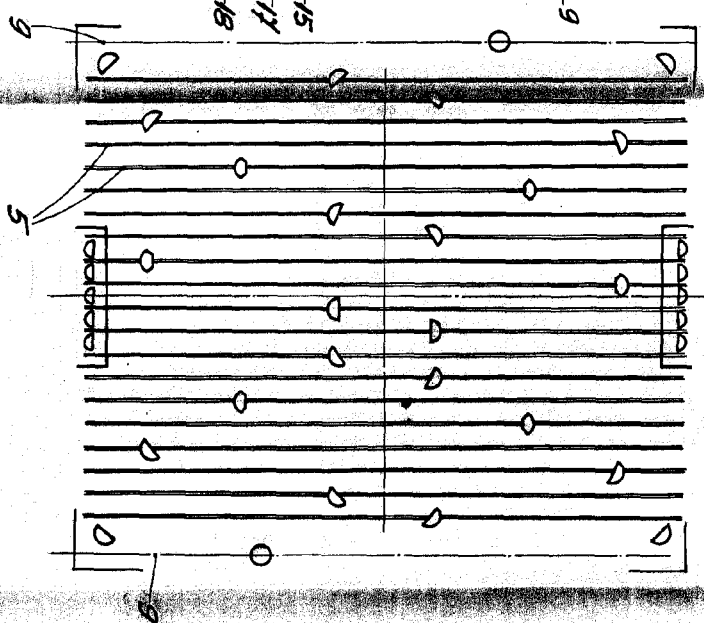


Fig. 3

Fig. 4

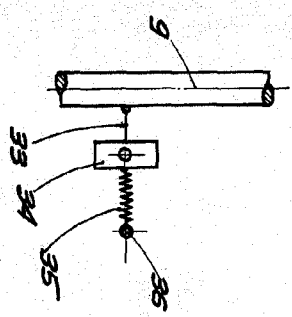


Fig. 5

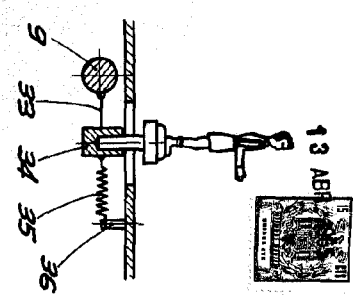


Fig. 6



20045
10/11/56

BARCELONA, 13 ABR 1955
P.A.