



186146

A630

M O D E L O
D E
U T I L I D A D

a favor de Don Nibaldo MOSCIATTI, de nacionalidad italiana,
residente en Concepción (Chile), Cochrane, 450, por "JUGUETE
PARA EL JUEGO DE FÚTBOL EN MINIATURA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

Es bastante conocido el juguete en el que se jue-
ga al fútbol pero en miniatura, en una mesa de tamaño redu-
cido, y en la cual se ha dispuesto un campo de fútbol en
el que actúan los jugadores, que consisten en figuras soli-
darias a barras giratorias que atraviesan el campo de juego,
5. en forma transversal. Allí, la pelota consiste en una bola
de material semi-duro que puede ser de fibra u otro material,
la cual es movida y accionada mediante el giro y traslación
longitudinal conveniente de estas barras que son movidas por
10. las personas que se encuentran operándolas; se dispone una



186146

16 NO

5. persona por lado en el campo en miniatura, las que se encargan de dar vida a cada equipo, respectivamente, accionando las barras, que están dispuestas en tal número, por equipo, de tal manera de tener el equipo completo en línea delantera, línea media, defensa y portero.

10. En realidad este método para ejecutar el juego resulta agotador, ya que demanda no solamente destreza mental para el accionamiento de los jugadores según sea el movimiento de la pelota, sino también destreza física para la manipulación de las barras que mueven a su vez uno o más jugadores a ellas solidarias, en forma rápida.

15. La presente invención tiene por objeto simplificar la operación del juego ya que requiere solamente el accionamiento de elementos simples para el movimiento de los jugadores en el campo provocando de tal manera, una utilización casi exclusiva de destreza mental, ya que el movimiento de los jugadores se efectúa mediante presiones con los dedos de las manos, en un teclado especialmente dispuesto para ello, como se pasará a describir a continuación.

20. En efecto, en la figura 1 se observa, en una vista en planta, la disposición de las ranuras II, II', que sirven de guía para el movimiento de los pivotes III, III', que constituyen las bases móviles en las que se insertan las figuras que representan a los jugadores -J- en el campo.

25. Se observa que la disposición de movimiento del total de jugadores, es al azar, y cuidando que su distribución asegure un movimiento conveniente de la pelota de juego, de tal manera que algunas veces al movimiento de un jugador de un e-

186 14 6¹⁶ NO

quipo, se le opone el movimiento del jugador del equipo contrario, otras veces se tiene el movimiento de un jugador aparentemente aislado de los demás, pero puede servir de defensa en algunos casos, como en -J'- por ejemplo.

5. Tal como se indicó anteriormente, el teclado que acciona los pivotes solidarios a los respectivos jugadores, consta, por equipo, de dos teclas centrales -A y B- o -A' y B'- que corresponden al portero para darle movimiento a derecha e izquierda y las diez teclas restantes que corresponden a los jugadores de la línea delantera, línea media y defensa, tal como en -J-. La ubicación del teclado, por equipo, puede ser detrás de la puerta tal como -6- y -6'- o a los costados, tal como muestra la figura 1 en línea punteada.
- 10.

15. Entonces, se tiene que para el juego; se presiona la tecla que corresponde al jugador -J-, con cualquier dedo de la mano, este provoca el movimiento del pivote III a lo largo de la ranura-guía II que pertenece al jugador -J-.

20. Ahora bien, el movimiento de los jugadores, mediante el teclado, se obtiene por intermedio de un circuito eléctrico, como se muestra en la figura 2. Allí se observa que este circuito, está concebido de tal manera que se tiene dos bobinas electroimanes -1 y 2- las cuales tienen tres arranques -l-, -m y n- cada una; con el arranque intermedio -m- provisto de un interruptor -S₂- para la bobina -1-, y -S₃- para la bobina -2-, cada elemento móvil de estos interruptores, forma los
25. extremos fijos de otro interruptor -S₁-, que no es otro que la tecla de accionamiento digital del jugador que se trata.

Tal análisis del circuito eléctrico, se desprende que

186146¹⁶ NO

- accionando $-S_1-$ se provoca la excitación de, ya sea la bobina $-1-$ ó la $-2-$. Ahora, si se dispone un núcleo de hierro común y móvil $-3-$, que, según cual de las bobinas -1 ó $2-$, sea la excitada, se mueva, introduciéndose en una o la otra, guiado por un tubo de plástico $-5-$; y si además solidario con ese núcleo móvil, se dispone un pivote III que constituye la base de un jugador cualquiera, se obtiene entonces, el movimiento del jugador en cuestión, a lo largo de su guía II, la que puede ser de una longitud de aproximadamente 4 centímetros o una adecuada proporcionalmente al tamaño del campo. Naturalmente que la fuerza con la cual se mueve este jugador, dependerá de la corriente suministrada a cada bobina, y ésta a su vez de un pequeño voltaje entre los terminales $-T$ y $T'-$ obtenido por intermedio de un transformador cuyo devanado primario puede conectarse a cualquier suministro ya sea industrial o doméstico.

- En la figura 2 , se muestra además una vista mecánica y de conexiones del circuito ya descrito y el detalle de la disposición en alzado de las bobinas -1 y $2-$ con su núcleo de hierro común $-3-$ y el pivote III respectivo. Todo este conjunto se encuentra ubicado inmediatamente por debajo del tablero descrito en la figura 1.

- Otra modalidad que muestra la invención, se esquematiza en la figura 3, en la que el accionamiento del pivote III y por lo tanto del jugador respectivo, se logra por la acción conjunto de una bobina única $-1-$, que adopta igual circuito que los ya descritos en la figura 2, pero cuyo interruptor $-S_2-$ es de un solo contacto; y de resorte $-7-$. El accionamiento es totalmente similar conjuntamente con su descripción.

24:9:74

18614616



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5. 1. Juguete para el juego de fútbol de miniatura, en el cual los jugadores están dispuestos en toda la superficie del campo soportados sobre vínculos móviles a lo largo de ranuras de guía dispuestas convenientemente en la superficie del tablero representativo de dicho campo, siendo controlado dicho movimiento a través de teclas normalmente accionadas por un operador por equipo, caracterizado porque cada uno de
10. dichos vínculos móviles está asegurado a por lo menos el núcleo de un electroimán, cuyo núcleo está además provisto de un elemento de sollicitación a una posición predeterminada, encontrándose la bobina del electroimán conectada a una fuente de energía eléctrica con interposición de un interruptor
15. acoplado a una tecla de accionamiento.
20. 2. Juguete para el juego de fútbol de miniatura, según la reivindicación 1, caracterizado porque el vínculo móvil es un pivote asegurado al núcleo del electroimán con su eje perpendicular al de éste, sobresaliendo dicho pivote hacia fuera de la superficie del tablero a través de una correspondiente ranura formada en el mismo.
25. 3. Juguete para el juego de fútbol de miniatura, según la reivindicación 1, caracterizado porque el vínculo es un pivote asegurado al núcleo del electroimán, el cual es un electroimán de doble bobina con núcleo común.

34474

- 6 -

16 NOV



186146

4. Juguete para el juego de fútbol de miniatura, según la reivindicación 1, caracterizado porque uno de los elementos de sollicitación a una posición predeterminada, es un resorte convenientemente diseñado y colocado en el vínculo.

5.

5. Juguete para el juego de fútbol de miniatura.

La presente memoria descriptiva consta de seis hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 16 de noviembre de 1972

Nibaldo MOSCIATTI

p.a.



51012

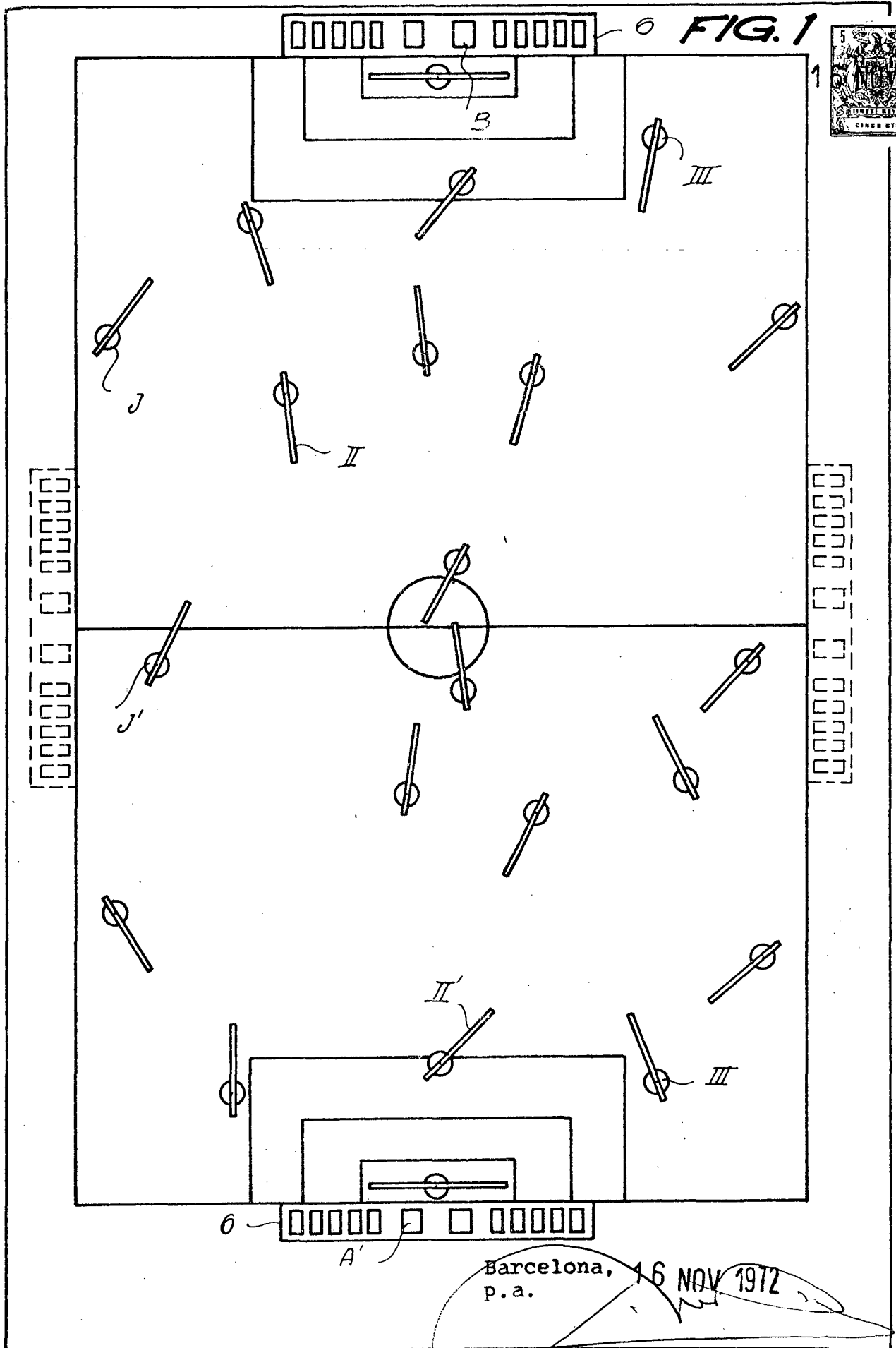


FIG. 1

Barcelona, 16 NOV 1972
p.a.



16

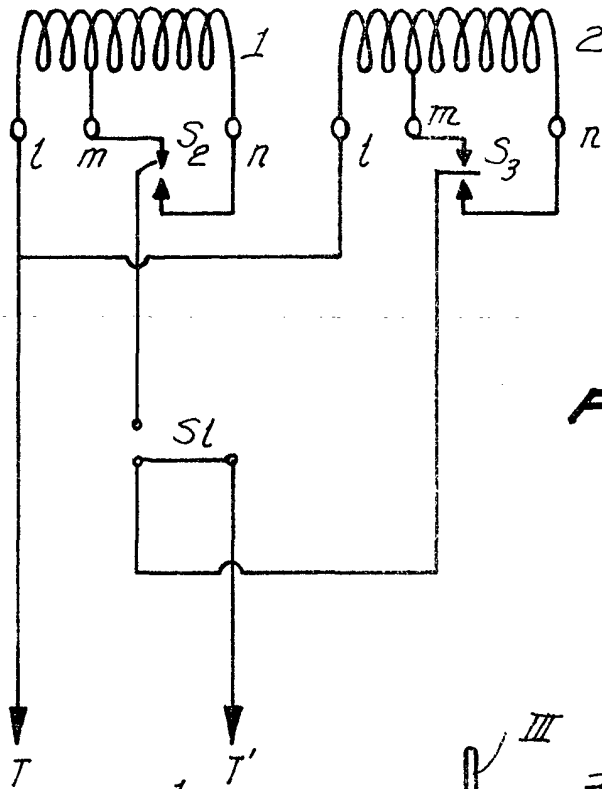
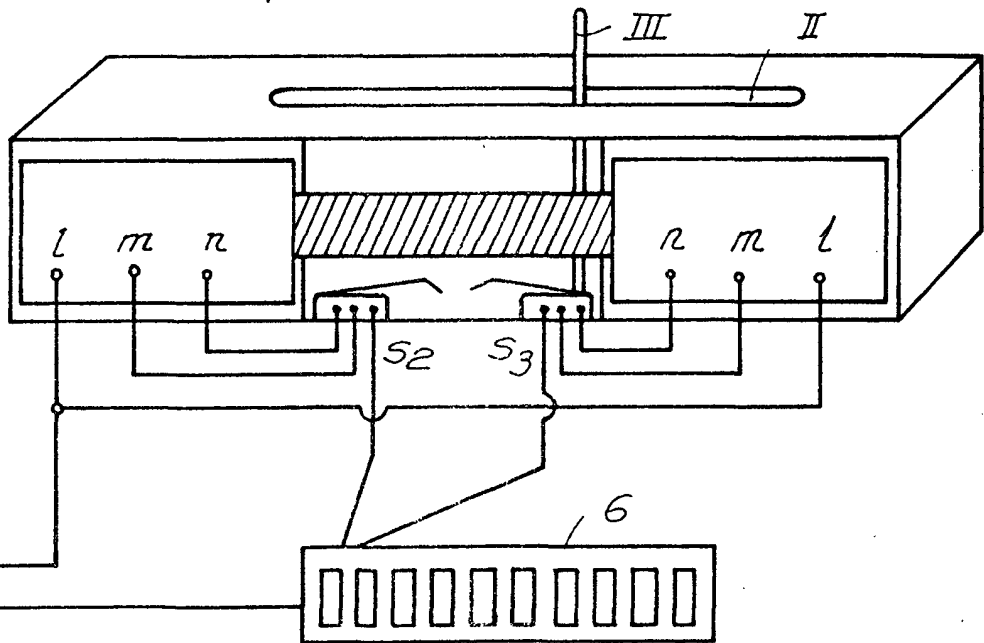
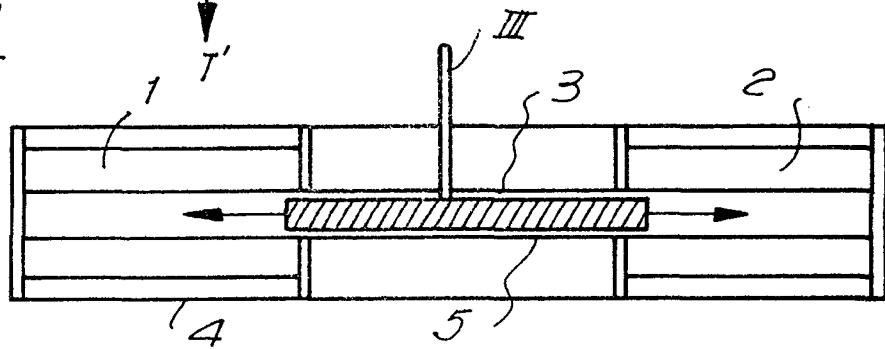


FIG. 2



S1

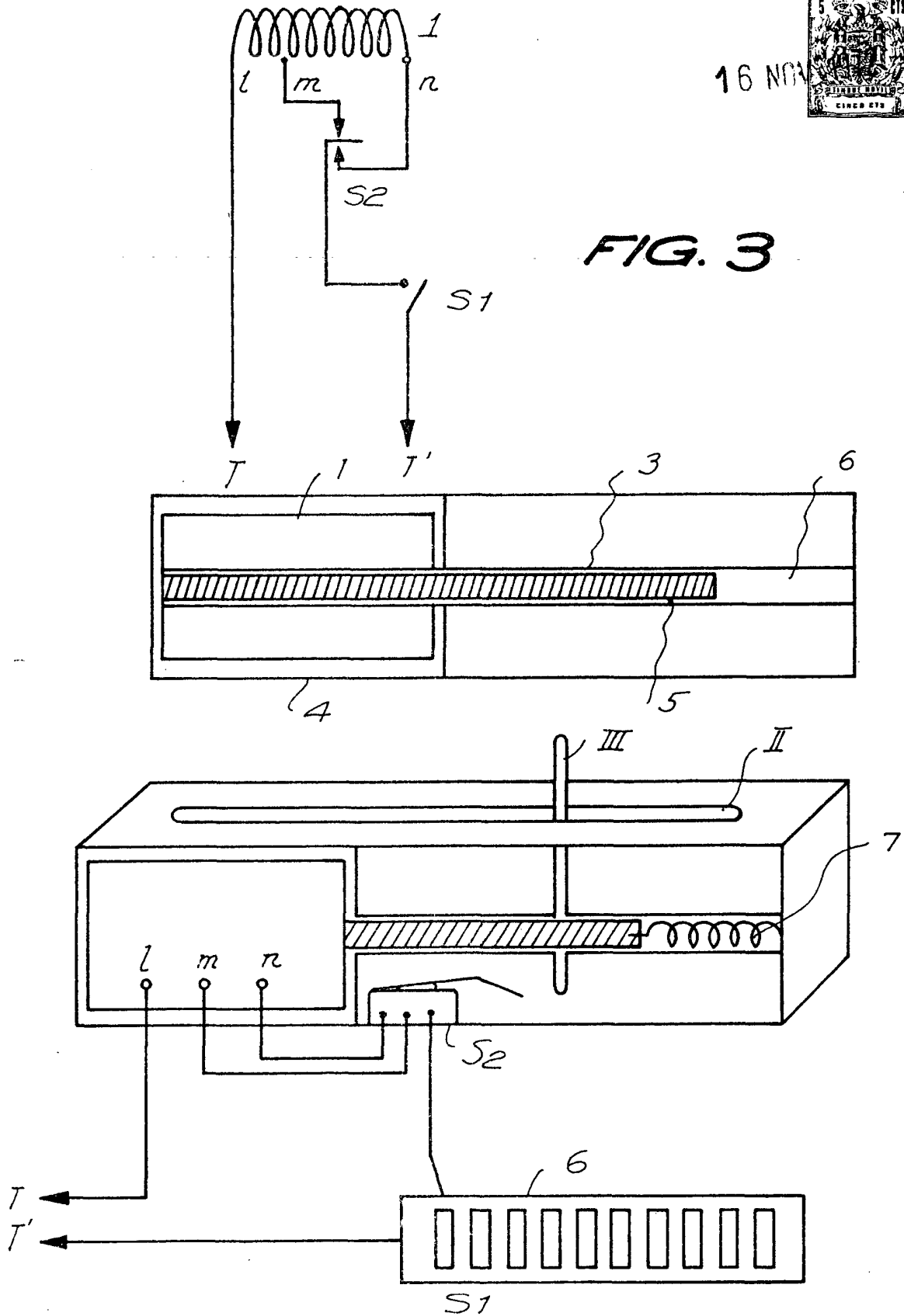
Barcelona, 16 NOV 1972
p.a.

210157



16 NOV

FIG. 3



Barcelona
p.a.

16 NOV 1912

22781/3