

187110

11



A 69 F

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

a favor de MIKMIK, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, Calle Industria, 295, por "JUEGO DE SOBREMESA".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa que, gracias a su ingeniosa constitución permite simular las incidencias del fútbol americano.

No cabe duda que el fútbol americano es un deporte extraordinariamente complicado y en el que, además de la fuerza y constitución atlética de los jugadores, interviene el estudio minucioso de las jugadas, que los equipos ponen en práctica con una exactitud y precisión poco comunes en otros deportes de equipo. Los entrenadores plantean sus jugadas con anticipación y las tácticas



937 110

defensivas y de ataque son estudiadas con todo detalle.

Estas características hacen muy difícil plasmar en un juego de sobremesa un deporte tan completo y es precisamente lo que el del objeto de la invención ha conseguido.

5.

El juego en cuestión se caracteriza por el hecho de que consta de un tablero con una zona de juego dividida en casillas translúcidas dotadas de signos o inscripciones que corresponden a los resultados de cada jugada. Debajo de la zona translúcida se desplaza en sentido

10.

transversal y longitudinal una corredera portadora de una luz, cuya corredera es accionada en cada uno de sus sentidos, respectivamente, por dos jugadores, en tanto que la luz es encendida a voluntad por uno de ellos mediante el accionamiento de un interruptor.

15.

La corredera portadora de la luz está formada por un cajetín que contiene una pila eléctrica de alimentación de una bombilla montada en el mismo cajetín y situada detrás de una ventana aplicada contra la cara inferior de la zona de juego. El cajetín está guiado en posición

20.

deslizable a lo largo de una regleta, a su vez deslizale por debajo del tablero en una dirección determinada. El propio cajetín presenta un saliente guiado en una segunda regleta que se desplaza a su vez debajo del tablero pero en sentido transversal respecto a la primera. Ambas regletas están dotadas de empuñadura de accionamiento.

25.

La regleta a lo largo de la que se desliza el cajetín presenta una varilla longitudinal, giratoria, con

187110



5. empuñadura externa de accionamiento. Dicha varilla está situada en posición adyacente al recorrido del cajetín y puede empujar, mediante giro sobre sí misma, el contacto móvil de un interruptor de encendido de la lámpara, el cual tiende a mantenerse abierto.

10. Las empuñaduras de ambas regletas presentan sendos índices de señalización que se desplazan frente a unas láminas recambiables, en las que aparecen indicadas diversas posiciones que puede adoptar la regleta, estando previsto que según la posición adoptada por cada regleta, corresponda una posición de la luz debajo de una casilla del tablero translúcido que indica una puntuación favorable a uno u otro de los jugadores.

15. El tablero presenta una configuración a modo de cubeta, con la superficie de juego formando un enrejado cubierto por una lámina translúcida con las indicaciones correspondientes a cada casilla inscritas en la cara inferior, en tanto que en la superior reproduce el terreno de juego del fútbol americano, con sendas escalas graduadas a lo largo de las bandas longitudinales. En posición adyacente a ellas se encuentran sendas guías por las que se deslizan otras tantas correderas, una de ellas a modo de flecha orientada hacia la escala correspondiente y con una plataforma receptora potestativamente de una de las dos figuras que corresponden a los dos jugadores, dotadas de una peana con medios de acoplamiento a la plataforma en sentidos, respectivamente opuestos. La otra corredera constituye un indicador que abarca una distancia concreta de la

20.

25.





187 110

escala correspondiente.

5. El tablero presenta una doble pared lateral en todo su contorno que se prolonga por debajo del nivel de la superficie de juego. Esta doble pared presenta aberturas longitudinales por las que se deslizan los extremos de las regletas, en tanto que dos de las paredes adyacentes están dotadas de guías para el montaje amovible de las láminas indicadoras de las posiciones a adoptar por las regletas.

10. En una de las bandas del tablero están montados una serie de tambores giratorios dotados de numeraciones que aparecen por sendas ventanillas, y que corresponden al tanteador así como a un indicador de las jugadas realizadas.

15. En los extremos de la zona de juego están dispuestos unos orificios para el montaje amovible de las porterías.

20. Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

25. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en perspectiva del juego; la figura 2 es un detalle en perspectiva de la zona enrejillada con la lámina portadora de las indicaciones de las jugadas, parcialmente desprendida; la figura 3 es una vista en planta del tablero de juego; la figura 3 es un detalle en perspectiva de la corredera portadora de una de las dos figuras que intervie-



137-13

nen en el juego, las cuales aparecen desmontadas y mostrando la cara inferior de su peana de acoplamiento a la corredera; la figura 5 es un detalle en planta del tablero, apareciendo seccionada una parte de la lámina representativa del terreno de juego, que deja al descubierto el enrejillado; la figura 6 es una vista en planta superior de las dos regletas, que aparecen seccionadas en parte, y de la corredera portadora de la lámpara y pila de alimentación; la figura 7 es un detalle en sección longitudinal del tablero, apareciendo la corredera; la figura 8 es una vista a mayor escala de la corredera, en sección transversal; y la figura 9 es un detalle en sección transversal de una banda del tablero en la que están situados los tambores del tanteador.

- 5.
- 10.

15.

El juego de sobremesa descrito consta en los dibujos de una cubeta -1-, cuyo fondo constituye la superficie de juego, formada por un enrejillado -2- cubierto por una lámina translúcida -3- en cuya cara inferior están representadas inscripciones -4- cuyo significado se aclarará más adelante. La cara superior de esta lámina presenta las líneas -5- correspondientes a un terreno de juego de fútbol americano, así como sendas escalas graduadas -6- en las bandas longitudinales, que señalan las yardas del terreno. Frente a estas escalas graduadas se alzan sendos



20.

nervios longitudinales -7- sobre los que se deslizan sendas piezas correderas -8- y -9-, la primera de las cuales presenta una punta indicadora -10- y la segunda forma un ángulo -11- entre cuyos extremos queda comprendida una dis-

25.



5. tancia igual a la que separa a las líneas -5-. Sobre la pieza -8- existe una abertura -12- con dos diámetros distintos, a la que corresponden unos tetones -13- que sobresalen de sendas peanas -14- correspondientes a dos figuras -15 y -15a-. Es importante destacar que los tetones de una y otra figura están situados en posición invertida, de forma que las figuras al acoplarse sobre la pieza -8- quedan orientadas también en sentidos opuestos (figura 4).

10. El tablero de juego presenta dos orificios -16- en sus extremos, en los que se acoplan las porterías móviles -17-.

15. La cubeta está dotada de una doble pared -18- en todo su contorno, dotada de aberturas -19-20- en caras opuestas, sobre las que se deslizan, respectivamente unas empuñaduras -21- y -22- y los extremos -23- de dos regletas -24- y -25- que se desplazan longitudinal y transversalmente, debajo del tablero de juego -2-.

20. A lo largo de la regleta -24- está montada una corredera -26- a modo de cubeta en la que está alojada una pila eléctrica -27- conectada a una lamparita -28- directamente sobre su culote y a través de un fleje -29- que tiende a mantenerse ligeramente separado del casquillo de la lámpara. La lámpara está situada debajo de una ventana -30- de dimensiones correspondientes a las de las casillas que forma el enrejillado -2- (figuras 7 y 8).

25.

A lo largo de la regleta -24- está situada una varilla -31- de sección en cruz, giratoria sobre sí misma y dotada de una empuñadura de accionamiento -32-. Esta va-



rilla se apoya contra el fleje -29-, que constituye un interruptor de encendido de la lamparita -28-, y puede empujarla contra el casquillo mediante giro sobre sí misma.

- 5. Dos lados adyacentes -18- presentan unos cajetines -33- para el acoplamiento de unas cartulinas recambiables -34-, dotadas de zonas -35-, frente a las cuales se desliza un índice indicador -36- y -37- de cada una de las empuñaduras -21- y -22-. Estas zonas -35- presentan indicaciones sobre dispositivos tácticos y jugadas del fútbol americano.

En el interior de una de las bandas longitudinales -18- están montados una pluralidad de tambores giratorios -38- con cifras -39- en su superficie que aparecen paulatinamente por las ventanas -40- previstas al efecto. Estos tambores permiten indicar el tanteador parcial de cada jugada o tiempo, las fracciones o partes en que se divide el juego y el tanteador total.

15.



Una vez descritas todas las piezas que intervienen en el juego y las características del tablero, puede indicarse meramente la forma de llevar a cabo las reglas del juego y las partidas entre los dos jugadores que compiten entre sí, simulando dos equipos de fútbol americano.

20.



Como es abido en el fútbol americano los equipos actúan al ataque o a la defensa, cambiando sus posiciones según el transcurso de las jugadas y el signo de las mismas. De igual modo, en el juego de sobremesa hay un jugador que actúa a la defensiva y otro al ataque, turnándose

25.



11

según las incidencias del juego. Una vez decidida la posición de los dos jugadores por sorteo al iniciar el juego, el que juega al ataque se sitúa frente a la banda más larga del terreno de juego en la que se coloca la cartulina correspondiente. El jugador que actúa a la defensa, se sitúa frente a la cara adyacente en la que se coloca la cartulina más pequeña. Cada jugador escoge entre varias cartulinas de ataque y de defensa, la que cree más conveniente según el tipo de juego que desea desarrollar y una vez decidida la cartulina que se va a utilizar se coloca en la casilla -33- correspondiente. Estas cartulinas -34- presentan zonas -35- diferenciadas que indican otros tantos tipos de jugada. El jugador atacante escoge una jugada determinada y sitúa a la corredera -21- de forma que el índice -36- queda frente a la zona -35- de la jugada en cuestión. Este desplazamiento significa que la regleta -24- se habrá desplazado debajo del enrejado -2- y también el cajetín -26-. A continuación el jugador que actúa a la defensa desplaza su corredera -22- situando al señalizador -37- frente a la zona -3 que haya escogido como jugada defensiva para atacar la del contrincante. Este desplazamiento supone el del cajetín -26- a lo largo de la regleta -24-. Efectuados los dos movimientos ya puede actuarse sobre la empuñadura -32- para encender la lamparita que habrá quedado debajo de una casilla -2- determinada, de forma que al encenderse aparece iluminado el signo -4- inscrito en la lámina -3- a través de su cara superior (figura 3). Este signo indica el resultado de la jugada que será favorable al atacante o al defensor,



según las posiciones relativas de los índices -36-37- ante las cartulinas -34-. En definitiva, si el defensor ha sabido oponer a la jugada de ataque una defensa eficaz, aquél no habrá conseguido avanzar la distancia necesaria sobre el campo para situarse en posición favorable.

5.

Sobre el terreno de juego y a ambos lados del mismo están dispuestas las correderas -8- y -9-, la primera de las cuales indica la situación del equipo atacante, en tanto que la segunda señala el número mínimo de yardas que ha de avanzar el atacante para que pueda anotarse una zona más favorable de ataque y próxima a la portería contraria. Sobre la corredera -8- se sitúa una de las figuras -15-15a- que diferencian a los dos jugadores, de tal forma que una de ellas está orientada siempre hacia una portería y la otra hacia la opuesta.

10.

15.

Los jugadores intercambian sus posiciones de ataque y defensa, de acuerdo con las incidencias del partido.

En el tanteador -38- se van reflejando los resultados parciales y globales, así como el tiempo de juego, ya que el fútbol americano está dividido en cuatro cuartos.

20.

De lo descrito se desprende que el juego de sobremesa es entretenido, permite ejercitar la imaginación e ingenio de los competidores y, en definitiva, traslada al tablero toda la emoción del fútbol americano.

25.

Serán independientes del objeto de la invención, los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el juego de sobremesa, formas y dimensiones de las mismas y cuantos detalles accesorios puedan

187 110

11 D



presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

5. 1, Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un tablero con una zona de juego dividida en casillas translúcidas con indicaciones correspondientes a distintos resultados de cada jugada, debajo de cuya zona se desplaza en sentido transversal y longitudinal una corredera portadora de una luz, cuya corredera es accionada en cada uno de sus sentidos, respectivamente, por los dos jugadores, en tanto que el circuito de alimentación de la luz presenta un interruptor de accionamiento a voluntad de los jugadores.
10. 2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que la corredera está formada por un cajetín que alberga una batería de alimentación de una bombilla montada en el propio cajetín, situada detrás de una ventana del mismo aplicada contra la cara inferior de la zona de juego, cuyo cajetín está guiado en posición deslizable a lo largo de una regleta, a su vez deslizable por debajo del tablero en una dirección determinada respecto al tablero de juego, en tanto que el ca-

187 110



jetín presenta un saliente guiado en una segunda regleta que se desplaza a su vez en sentido transversal respecto a la primera regleta, por debajo del tablero, cuyas regletas están dotadas de una empuñadura exterior de accionamiento.

5.

3. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que la regleta a lo largo de la que se desliza el cajetín está dotada de una varilla longitudinal giratoria, con empuñadura externa de accionamiento, cuya varilla queda situada en posición adyacente al recorrido del cajetín y susceptible de empujar, mediante giro, al contacto móvil del interruptor que tiende a mantenerse abierto.

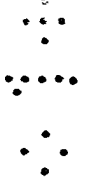
10.

4. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 3, caracterizado por el hecho de que las empuñaduras de accionamiento de las dos regletas presentan sendos índices de señalización que se desplazan frente a unas láminas recambiables en las que aparecen indicadas diversas posiciones que puede adoptar la regleta en cuestión, estando previsto que según la posición adoptada por cada jugador corresponda una posición de la luz debajo de una casilla del tablero translúcido que indica una puntuación favorable a uno u otro.

15.



20.



25.

5. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado porque el tablero presenta una configuración a modo de cubeta, con la superficie de juego formando un enrejado cubierto por una lámina translúcida provista en la cara inferior de las indicaciones correspondientes a cada casilla, en tanto que en la superior repro-

FIG. 3

11

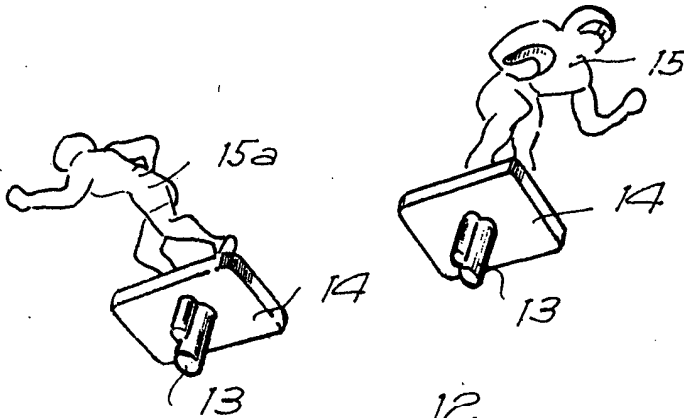
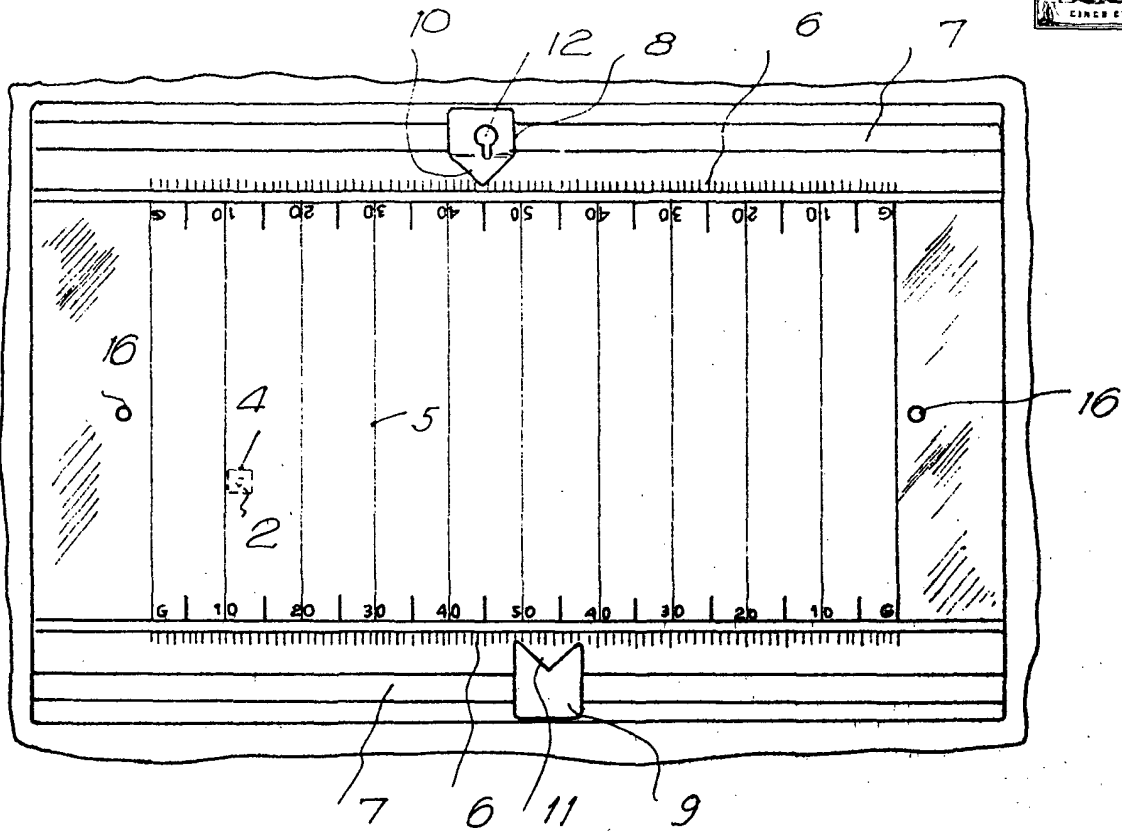
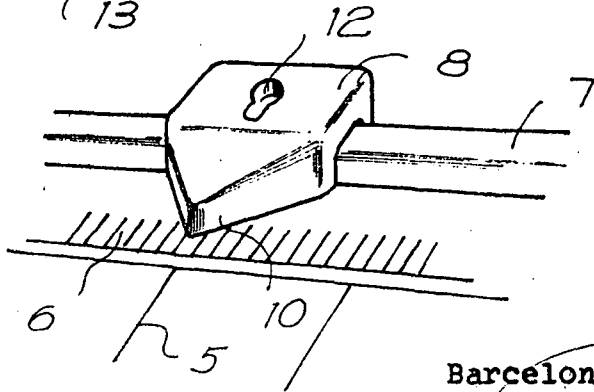


FIG. 4



Barcelona, 11 diciembre 1972
p.a.

157110

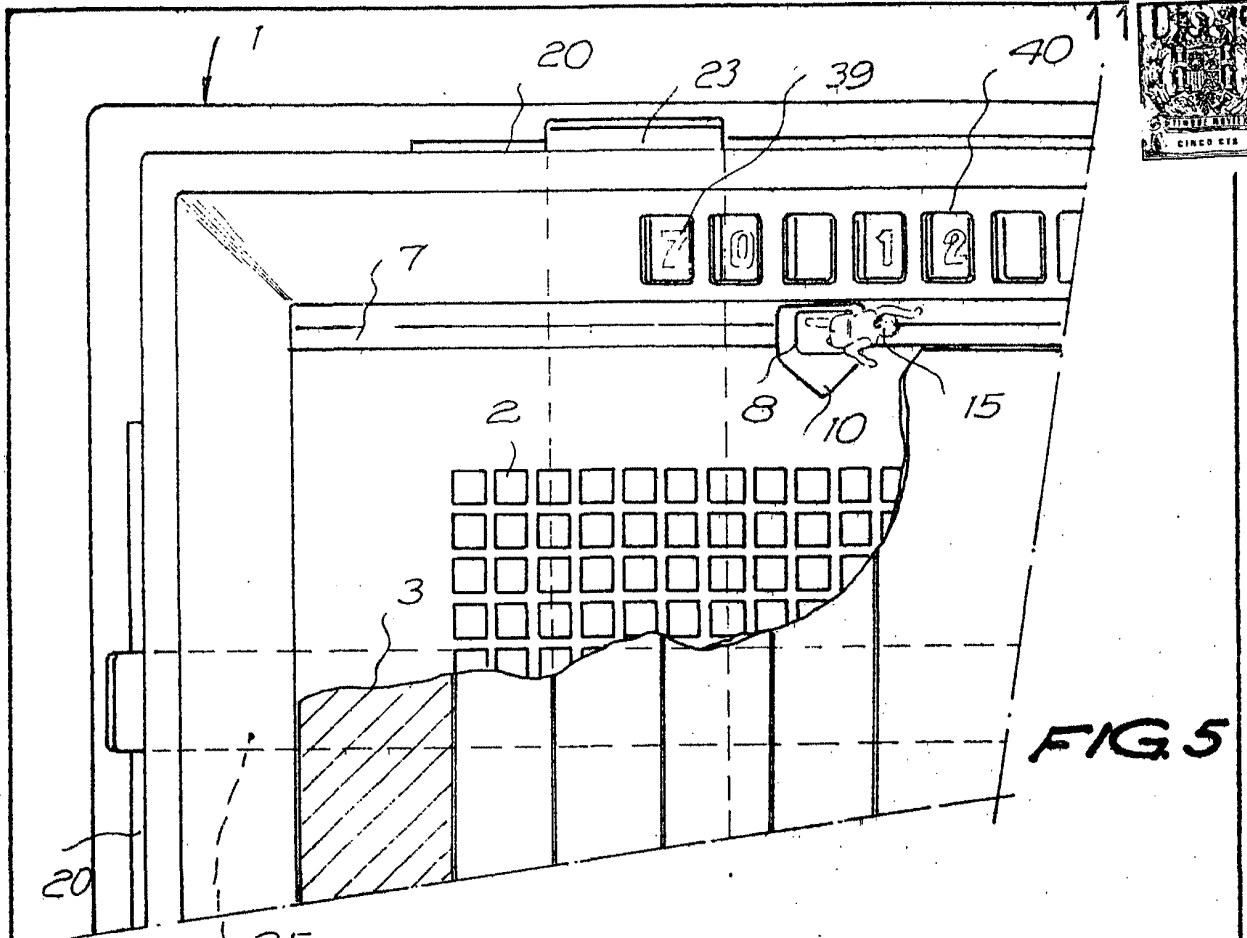


FIG. 5

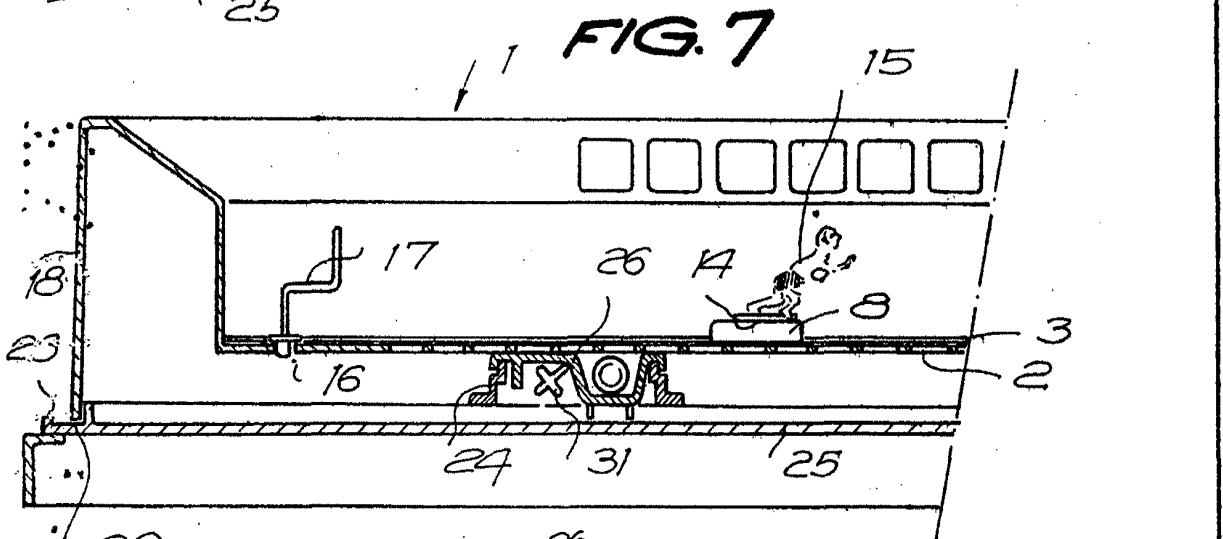


FIG. 7

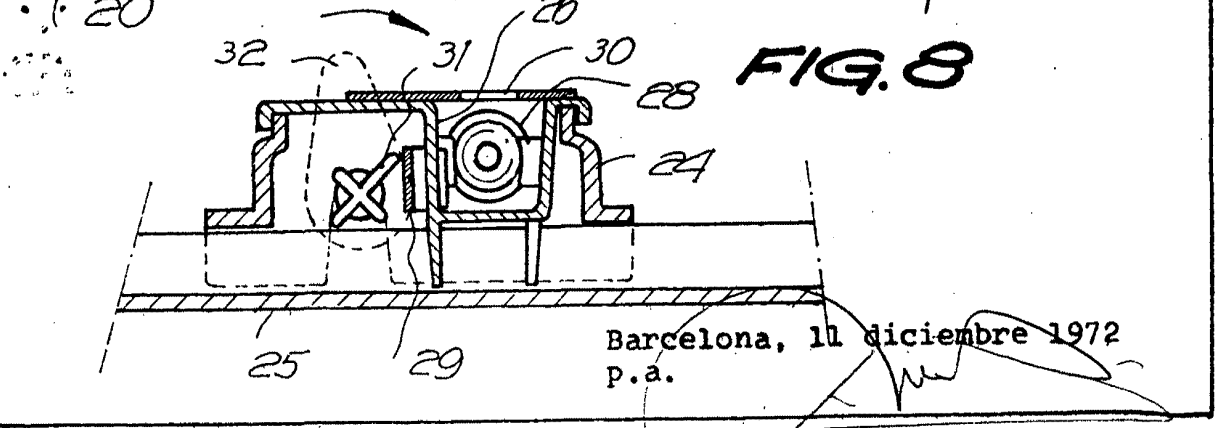


FIG. 8

Barcelona, 11 diciembre 1972
p.a.