

18-9-73

OG: 27.444.- C

193662

Int. Cl.:	A 63 D



MODELO DE UTILIDAD
=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

Sobre:

"JUEGO DE FUTBOL MAGNETICO".

Solicitante: D. Luis PORTILLA ESCUDERO, de nacionalidad norteamericana, con domicilio en Claudio - Coello, 125 - 4ª Dcha. - MADRID-6.



- El presente Modelo es de aplicación en todos aquellos juegos de salón que funcionen mediante unos - elementos (generalmente jugadores) que situados sobre un tablero hayan de impulsar un objeto en una dirección determinada. Estas condiciones las reúnen todos los juegos imitadores de alguno de los deportes para los que - se precisa la utilización de un balón o pelota (futbol, hockey, baloncesto, balonmano, etc.) si bien es más indicado para aquellos en que el objeto a dirigir se des-
5. plaza deslizándose por el suelo que en los que se des-
10. plaza por el aire.

- Actualmente se conocen varios juegos de salón imitadores del futbol, entre los que destaca el clásico "futbolín" en el que los jugadores están insertados en una serie de barras que se accionan directamente por el usuario. Este juego tiene un gran inconveniente, y es - que la acción se desarrolla siempre en una misma dirección (la de la línea que une los centros de ambas porte-
15. rías), y no existe posibilidad de realizar combinaciones entre jugadores de un modo algo semejante a como se ha-
20. ce en el juego real; por otra parte, la situación lineal de los jugadores resta atractivo al juego que se ofrece como algo absolutamente distinto de la real disposición de las cosas en un campo de futbol, impidiendo al usua-
25. rio (generalmente un niño) desarrollar su fantasía para reproducir situaciones y jugadas vistas o imaginadas en un partido de la realidad.

- En cuanto a los otros sistemas en que los jugadores son accionados por un mando independiente cada uno de ellos, adolecen de que la transmisión del movi-
30. -



miento a los mismos se realiza por medios mecánicos o eléctricos, siendo los primeros carentes de sensibilidad para matizar los golpes y la dirección en que se envía la pelota, y los segundos de una monotonía aún mayor, pues todos los impulsos dados a la pelota resultan ser exactamente iguales debido a que son enviados por un contacto eléctrico que produce invariablemente el mismo efecto.

10. Por el contrario, el sistema que nos ocupa, de funcionamiento magnético, permite la aplicación de un golpe más o menos violento y rápido, con lo que la velocidad y trayectoria del balón son objeto de un gran número de variaciones que aportan gran interés al juego.

15. Consiste en unos jugadores dotados de un imán en su base y colocados sobre un tablero de modo que bajo cada jugador existe otro imán que al girar produce el giro del primero, y que está colocado sobre un eje coincidente con el de un piñón el cual es movido a su vez por una cremallera que se desplaza longitudinalmente. El desplazamiento de la cremallera se realiza por medio de una pieza de accionamiento solidaria a ella a la que se ha hecho coincidir con el gatillo de una pistola en cuyo interior se alojan el resto de los elementos -
20. que componen el sistema, y que están situados bajo el tablero de juego.

25. Para ampliar esta descripción, se acompaña una hoja de planos en la que se han representado:

30. Figura 1.- Vista en alzado de todo el conjunto con la pistola de accionamiento seccionada.



Figura 2.- Vista por debajo de uno de los jugadores.

Figura 3.- Detalle del sistema cremallera-piñón.

5. En estas figuras se han señalado, con sus correspondientes referencias, los siguientes elementos:

1.- Cuerpo de la pistola de accionamiento.

2.- Gatillo.

3.- Cremallera.

10. 4.- Piñón.

5.- Soporte del imán conductor.

6.- Imán conductor.

7.- Imán conducido.

8.- Jugador.

15. 9.- Tablero de juego.

10.- Aletas.

Para la práctica del juego, se colocarán los diversos jugadores (8) en sus posiciones correspondientes sobre el tablero (9), de modo que bajo cada uno de ellos exista un imán (6) soportado por el eje (5); este imán (6) gira por efecto del desplazamiento longitudinal de la cremallera (3) que hace girar al piñón (4) solidario con el eje (5) que lo soporta. De este modo, al desplazar en uno u otro sentido el gatillo (2) de la pistola (1) correspondiente a un determinado jugador (8), se produce el giro del imán (6), que arrastrará al imán (7) situado en la parte inferior del jugador, con lo que la base de este, dotada de unas aletas (10), impulsará la pelota en uno u otro sentido.

30. De esta manera, pueden realizarse toda clase



de combinaciones entre los jugadores y puede impulsarse la pelota con mayor o menor fuerza, lo que hace que el juego sea más interesante.

5. Se hace constar que la anterior enumeración es puramente enunciativa y no limitativa, reservándose el inventor el derecho que la Ley le confiere para introducir en el objeto de la misma las mejoras o perfeccionamientos que la práctica aconseje, siempre que se respeten sus características esenciales.

10.

N O T A

El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte años, para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "JUEGO DE FUTBOL MAGNETICO", según las características esenciales de las siguientes:

15.

siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

- 1ª.- Juego de futbol magnético caracterizado porque se compone de una serie de jugadores situados sobre un tablero, y un sistema magnético situado bajo cada uno de ellos, capaz de hacerles girar en ambos sentidos.

20.

2ª.- Juego de futbol magnético, según la 1ª reivindicación, caracterizado porque los jugadores, que representan una figura humana, tienen en su base varios nervios radiales exteriores, y en el centro de la misma un imán permanente.

25.

- 3ª.- Juego de futbol magnético, según la 1ª y 2ª reivindicaciones, caracterizado porque debajo de cada jugador existe una pistola en cuyo interior hay una cremallera conectada a un piñón, y que se mueve me-

30.

193662 27 JUL



diante el gatillo de la pistola que es solidario a ella; el piñón a su vez, hace girar a un eje normal a él y a un imán permanente que dicho eje soporta, y este imán - al situado sobre el en la base de un jugador, a través del tablero.

5.

4a.- "JUEGO DE FUTBOL MAGNETICO".

Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria Descriptiva, que consta de seis hojas escritas a máquina por una sóla de sus caras y acompañada de dibujos.

10.

Madrid, 27 JUL. 1973

D^e Luis PORTILLA ESCUDERO

P. P.

FRANCISCO CARCIA CABRERIZO
P. P.

15.

Firmado: M.^a Dolores Jorquera

27

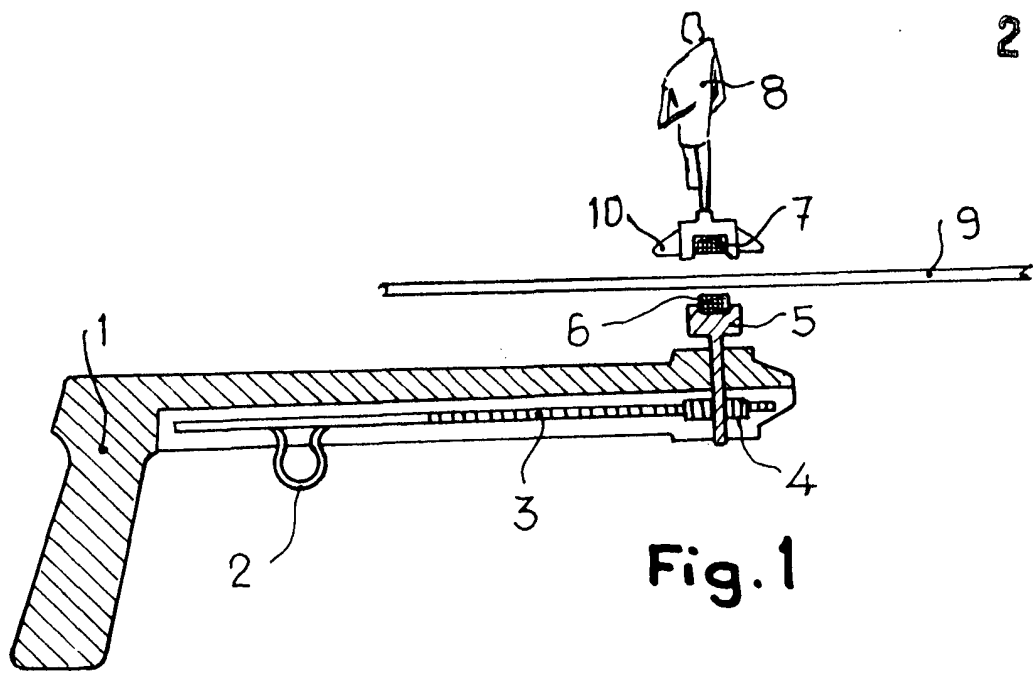


Fig. 1

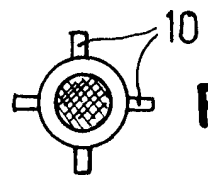


Fig. 2

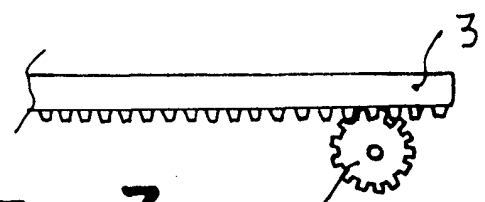


Fig. 3

Madrid, 27 JUL. 1973
 LUIS PORTILLA ESCUDERO
 P. P.

FRANCISCO GARCIA CABREZZO
 P. P.

[Handwritten signature]
 Firmado por el inventor en su propia y exclusiva

Escala variable