



10	ES	11	NUMERO	10	Y
		21	223817		
		22	FECHA DE PRESENTACION		

MODELO DE UTILIDAD
223817

14 MAR 5 00CT 1976

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63D

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE FUTBOL MAGNETICO DE SOBREMESA"	

71	SOLICITANTE (S)
D. JOSE MARIA GARCIA DE QUEVEDO	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
Eloy Gonzalo, 38	MADRID 10

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
D. FRANCISCO GARCIA CABRERIZO	

15 OCT.



-1-

"JUEGO DE FUTBOL MAGNETICO DE SOBREMESA"

5. La presente Memoria descriptiva tiene como fin la de claración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad conforme a la Legislación vigente en materia de Propiedad Industrial, que, según expresa el enunciado, trata de un juego de futbol magnético de sobremesa.

10. La finalidad del presente invento es la de proporcionar un nuevo medio de esparcimiento, mediante la disposición de figuras de jugadores en un panel representativo de un campo de juego, en posición parcialmente estáticas, pero con posibilidad de giro y movimiento de una pierna, impulsora de un balón mediante una presión sobre la cabeza, disponiendo de una peana de materia férrea, que pueda atraer al balón, dotado de un iman, dentro, como es natural, de las posibilidades de su campo magnético, en cuyo caso es posible girar al jugador a la posición óptima para chutar.

15. Por su parte, la figura del guardameta, con las piernas arqueadas, es solidaria a una peana de base curvoconvexa de modo que pueda balancearse lateralmente; por otra parte, los antebrazos se encuentran articulados en los brazos parcialmente abiertos, de modo que tengan un movimiento basculante en el mismo sentido que la figura; finalmente, las manos penden de los antebrazos con un movimiento loco de giro y basculación suspendidas de un sistema elemental de rótulas. Dichas manos están construidas en un material magnético, de modo que en el caso de que el balón pase relativamente próximo al guardameta, los flujos correspondientes ejercen una fuerza de atracción

20.

25.

30.

que incluso obliga a la figura del guardameta y a uno de sus brazos a bascular para simular que atrapa a la pelota.

Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el

5. plano adjunto complementario de esta exposición se representa una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

En dicho plano:

10. La figura 1, muestra un tablero de juego según normas convencionales.

La figura 2, muestra la representación del guardameta.

15. La figura 3, representa una vista frontal de un jugador de campo.

La figura 4, corresponde a una vista posterior de un jugador, con el dorso descubierto mostrando el mecanismo de accionamiento de una pierna.

20. En las mencionadas ilustraciones, las referencias corresponden:

1.- Campo de juego

2.- Figuras de jugadores de campo

3.- Figuras de guardametas

4.- Balón

25. 5.- Antebrazo del guardameta

6.- Articulación del antebrazo del guardameta

7.- Mano del guardameta

8.- Articulación de doble rótula del guardameta

9.- Peana del guardameta

30. 10.- Pierna fija de un jugador de campo



- 11.- Pivote de giro de un jugador de campo
- 12.- Peana férrea de un jugador de campo
- 13.- Pierna móvil de un jugador de campo
- 14.- Cabeza de un jugador de campo
5. 15.- Vástago
- 16.- Valona
- 17.- Guia
- 18.- Resorte
- 19.- Anillo de presión
10. 20.- Acoplamiento flexible
- 21.- Eje

De acuerdo con la invención, el presente juego comprende un tablero (1) representativo de un campo de fútbol, en el que se distribuyen estratégicamente las figuras de jugadores (2) de los dos bandos, así como a los correspondientes guardametas (3), de modo que aquellos puedan impulsar a un balón (4), con la probabilidad de que éste pueda ser parado por el guardameta atacado. Todo ello según formas convencionales del juego.

20. Por su parte, el guardameta, figura 2, generalmente constituido por una pieza de espesor adecuado, adopta una postura con las piernas ligeramente flexadas y los brazos semiextendidos, de modo que pueda cubrir una gran parte del hueco a defender; en los extremos de los brazos se articulan los antebrazos (5) con posibilidad de libre basculación sobre el mismo plano de la figura, quedando vinculados mediante la articulación (6). De los extremos de los antebrazos (5) penden con absoluta libertad de movimiento unas manos (7) vinculadas mediante un juego de doble rótula elemental (8) que permite la basculación de la mano (7) en cualquier sentido, al mismo

25.

30.

tiempo que un movimiento de rotación, buscando el flujo magnético del balón inmantado. Por otra parte, la figura del portero (3) se encuentra solidarizada a una peana (9) cuyo plano inferior es curvo convexo según generatrices de cilindro en sentido transversal respecto del plano del jugador.

De este modo puede bascular hacia la derecha o la izquierda libremente.

Por su parte las manos (7) son de material magnético, y el balón (4) presenta un segmento central de material igualmente magnético de modo que al llegar el citado balón (4) a las proximidades del guardameta, los flujos correspondientes ejerzan una atracción de polaridad invertida, para lo cual la mano (7) del guardameta (3) girará convenientemente.

En estas condiciones, el campo magnético creado por el balón (4) y la mano (7) ejercerá una atracción capaz de hacer bascular dicha mano (7), el antebrazo (5) e incluso al guardameta (3) sobre su peana (9), siempre, como es natural, que los flujos tengan la potencia suficiente.

Por ello, los jugadores contrarios deberán impulsar al balón (4) fuera del campo magnético creado entre manos (7) y balón (4).

Por otra parte, los jugadores de campo (2) presentan una pierna fija (10), figuras 3 y 4 dotadas en su extremo inferior de un pivote (11) alojado con posibilidad de giro en una peana laminar (12) de material férrico; de este modo, si el balón (4) pasa por las proximidades de un jugador, el flujo del imán (22), en función de su potencia, hará que sea atraído dicho balón (4) hacia los pies del jugador (2), el cual podrá ser girado opcionalmente para orientarse más conve-



nientemente respecto del balón y dirección a que se desee impulsar por medio de una pierna móvil (13), articulada en la parte superior sobre un eje (21). Dicho movimiento impulsor del balón puede ser obtenido por diversos medios conocidos, como por ejemplo un juego de palancas, un impulso manual, etc.

En la figura 4, se presenta un dispositivo accionador de la pierna móvil (13), obtenido por presión sobre la cabeza (14); para ello, ésta es solidaria a un vástago (15), a modo de cuello, que penetra en el interior del cuerpo, quedando retenida por medio de una valona (16) que evita sea extraída, en la cual apoya un resorte (18) que asienta por su extremo opuesto en una pieza guía (17) del movimiento descendente del vástago (15). Existe un anillo de presión (19) que limita el movimiento de recuperación de la cabeza, al propio tiempo que sirve de medio de fijación de un acoplamiento flexible (20) solidario al extremo superior de la pierna móvil (13); de este modo al presionar sobre la cabeza (14) dicho movimiento descendente se transmite a la pierna móvil (13) articulada sobre el eje (21), con lo que ésta produce un movimiento hacia adelante de su extremidad para dar un impulso al balón (4), mientras que el acoplamiento (20) flexa. Como es natural, dicho mecanismo queda cubierto por la porción dorsal de la figura de jugador (2).

Descrita suficientemente la naturaleza del invento así como un ejemplo de realización práctica del mismo, solamente cabe añadir que en dicho ejemplo es posible introducir cambios de materias, formas y disposición de sus elementos, siempre que tales alteraciones no supongan variación sustancial en el objeto reivindicado.



El solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud al amparo del Convenio Internacional para la protección de la Propiedad Industrial.

N O T A

5.

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 DE SOBREMESA", según las características esenciales de las siguientes:

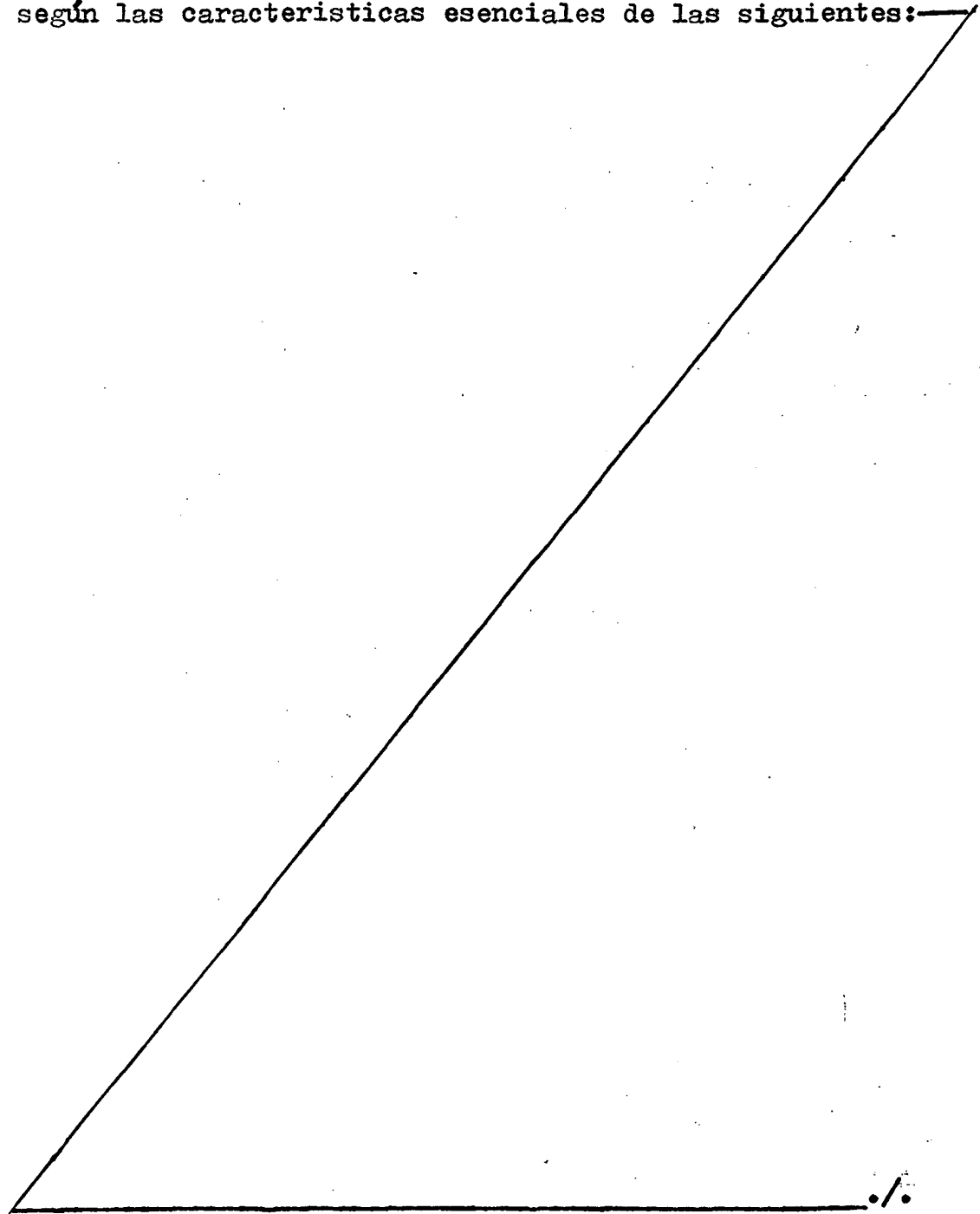
10.

15.

20.

25.

30.



REIVINDICACIONES

5. 1.- Juego de futbol mágnético de sobremesa, del tipo que comprende un campo de juego en que se sitúan los jugadores de ambos equipos, caracterizado porque un balón con núcleo magnético se desplaza por el impulso dado por los pies de los jugadores de campo, pudiendo ser interceptado por los correspondientes guardametas que disponen de extremidades superiores magnéticas, cuyo flujo determina la atracción del balón.
10. 2.- Juego de futbol magnético de sobremesa, según la anterior reivindicación, caracterizado porque la figura de guardameta, descansa sobre una peana de superficie inferior curvoconvexa de modo que pueda bascular hacia los lados mientras que sus antebrazos están articulados a los brazos con posibilidad de basculación lateral; las manos, de naturaleza magnética se encuentran igualmente articuladas a los extremos de los antebrazos, de modo que pueda girar y bascular en todos los sentidos, haciendo posible interceptar el balón con núcleo magnético, siempre que los flujos tengan la potencia necesaria y adecuada, obligando incluso a bascular al guardameta y sus antebrazos.
15. 3.- Juego de futbol magnético de sobremesa, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque los jugadores de campo, tienen una pierna fija montada con posibilidad de giro sobre una peana férrica de modo que ésta pueda atraer al balón con núcleo magnético, permitiendo posicionar al jugador para dar impulso al balón por medio de la otra pierna, articulada en su parte superior, siendo accionada mediante una presión sobre la cabeza del jugador a través de un mecanismo transmisor con recuperación.
20. 25. 30.

15 OCT 1976

A rectangular postmark stamp with a decorative border, containing the date '15 OCT 1976' and some illegible text and numbers.

4.- "JUEGO DE FUTBOL MAGNETICO DE SOBREMESA"

Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria que consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola cara y -- acompañada de dibujos.

Madrid, 15 OCT. 1976

D. JOSE MARIA GARCIA DE QUEVEDO

P.P. FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P.P.

A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to be 'M. E. Jorquera'.
Firmado: M. E. Jorquera

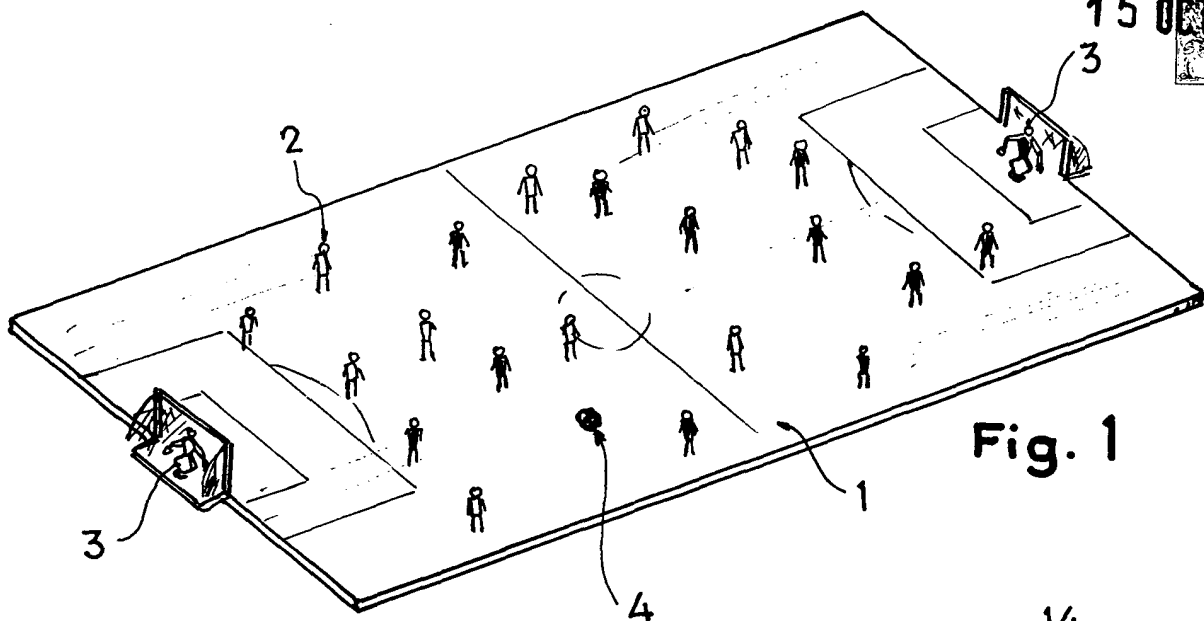


Fig. 1

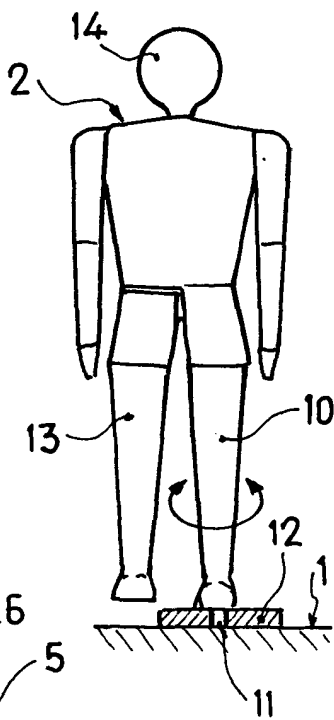


Fig. 3

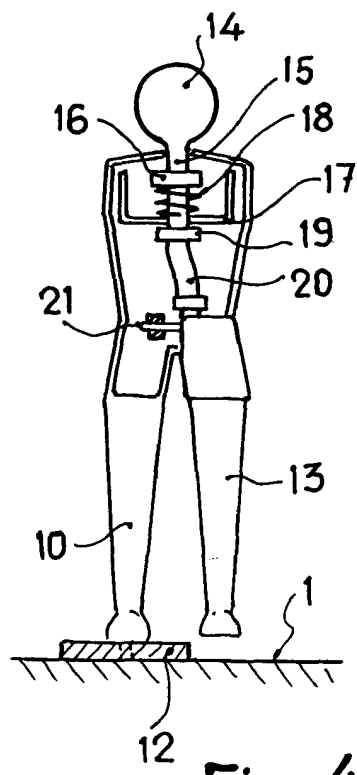


Fig. 4

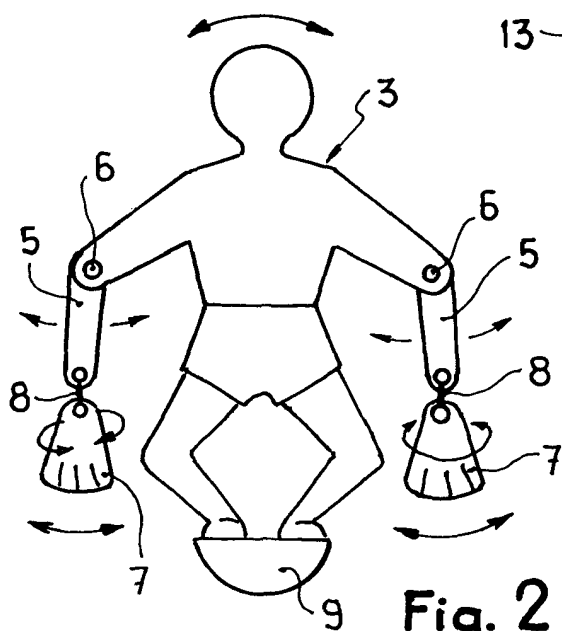


Fig. 2

Escala variable

Madrid, 15 OCT 1976
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P. P.

Firado: M.ª Dolores Jorquera