



ESPAÑA

19 ES	11 21	224596	10 Y
22		FECHA DE PRESENTACION 19 noviembre 1976	

MODELO DE UTILIDAD
224.596

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO MAGNÉTICO".

71 SOLICITANTE (S) Don Ramón CALVO AGUSIL y Doña María LÓPEZ BURGOS
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Hospitalet de Llobregat (Barcelona), calle General Sanjurjo, 50, 2º 2ª

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE Don Ignacio PONTI GRAU
--

La presente invención se refiere a un juego magnético de sobremesa, cuya constitución es muy sencilla, a pesar de lo cual es muy entretenido.

Como es sabido, los juegos que reproducen competiciones deportivas tienen gran interés para los niños. No obstante, existe el inconveniente de que tales juegos son costosos y complicados cuando constan de figuras con movimiento y mecanismos de accionamiento. Por otra parte, otros juegos más sencillos constituidos por fichas y basados en puntuaciones obtenidas por dados u otro sistema de azar, carecen de atractivo.

Para solucionar estos inconvenientes se ha ideado el juego magnético objeto de la invención, mediante el cual se consigue el desplazamiento de figuras y la realización de jugadas, a pesar de lo cual su constitución es sencilla.

El juego en cuestión comprende un tablero no magnético, dotado en su cara vista de zonas y líneas representativas de un campo deportivo, sobre el cual se sitúan figuras representativas de los jugadores, dotados de una peana de deslizamiento sensible al magnetismo, y una pequeña bola u otro elemento análogo desplazable por las figuras, las cuales son accionadas mediante un imán fijo a una empuñadura y que es aplicado contra la cara inferior del tablero.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

En dicho dibujo, la figura 1 es una vista en alza

do lateral del tablero en posición de juego; la figura 2 es un detalle a mayor escala, que representa el tablero seccionado y una figura accionada por el imán montado en la empuñadura; la figura 3 es un detalle a mayor escala de la figura anterior, en sección longitudinal; y la figura 4 es una vista en alzado lateral del tablero plegado.

El juego magnético descrito consta en el dibujo de un tablero -1- susceptible de presentar en su cara superior de líneas y demarcaciones representando un campo deportivo, con los accesorios complementarios que se estimen apropiados (porterías, banderolas, postes y otros).

El tablero -1- está dotado, opcionalmente, de patas abatibles -2-, que permiten mantenerlo separado de una superficie de apoyo -3- en la posición de uso, y que se pliegan cuando el juego no es utilizado.

Sobre el tablero -1- se disponen unas figuras -4- representativas de los jugadores, cuya actitud, indumentaria y características en general, corresponden a las de los jugadores del deporte que se trata de representar. Estas figuras están provistas de una peana de deslizamiento -5-, con un recubrimiento inferior -6- sensible al magnetismo.

El juego comprende también una pequeña bola -7- deslizable ligeramente, representativa del balón o pelota propia del juego.

Finalmente, se han previsto unas empuñaduras -8-, dotadas en un extremo de un imán permanente -9-, mediante el cual se consigue el deslizamiento de las figuras -4- al aplicarlo contra la cara inferior del tablero -1-, gracias

a la acción magnética de atracción que ejerce sobre el recu
brimiento -6-.

Independientemente de las reglas del juego, básicamente se practica accionando los participantes a las figu
5 ras -4- de su equipo, por medio de la empuñadura -8- provis
ta del imán -9-, desplazándolas y empujando a la bola -7-.

El juego resulta así entretenido, pues es posible realizar combinaciones y jugadas con las figuras, lo que presta especial interés al desarrollo de la partida. Podrán
10 participar dos o más jugadores, lo cual dependerá de las di
mensiones del tablero y de las características del juego que se represente.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de las distin
15 tas piezas que componen el juego, tipo de deporte representa
do, formas y dimensiones del tablero y figuras, y cuantos de
talles puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

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

1. Juego magnético, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un tablero no sensible al magnetismo, sobre una de cuyas caras está representado un campo deportivo y dotado en la cara opuesta de medios de sustentación para mantenerlo separado de la superficie de apoyo, sobre una de las caras de cuyo tablero se disponen unas figuras representativas de los jugadores, deslizables por mediación de una empuñadura aplicada contra la cara opuesta del tablero, cuyas figuras y empuñadura están dotadas de medios complementarios de atracción magnética, en tanto que las figuras pueden impulsar una bola u otro elemento análogo sobre el tablero.

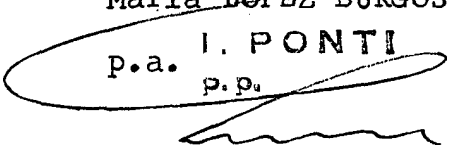
2. Juego Magnético.

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

Barcelona, 19 de noviembre de 1976

Ramón CALVO AGUSIL y
María LÓPEZ-BURGOS

p.a. I. PONTI
p.p.



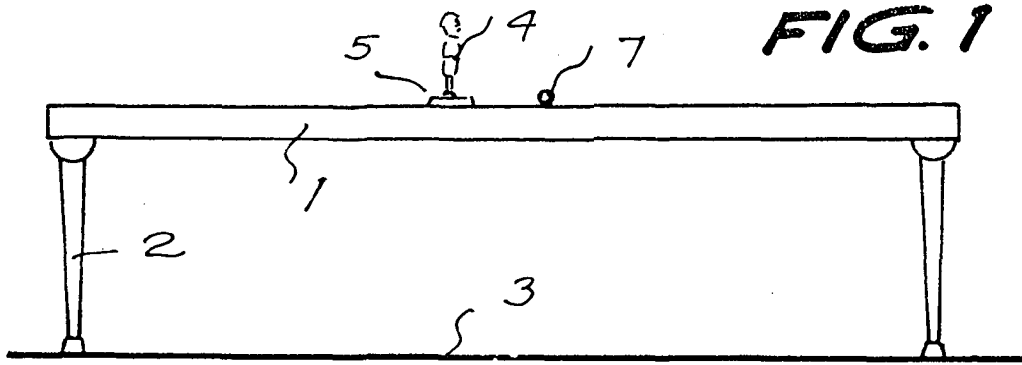


FIG. 2

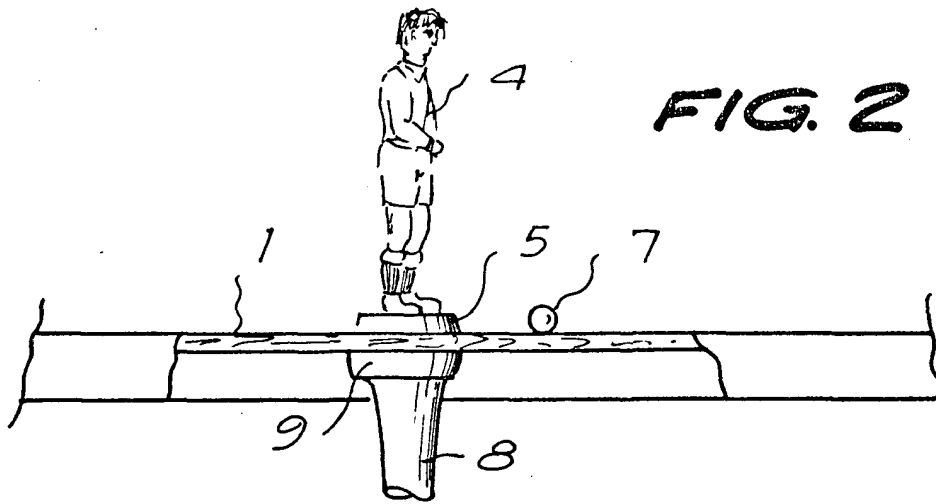


FIG. 3

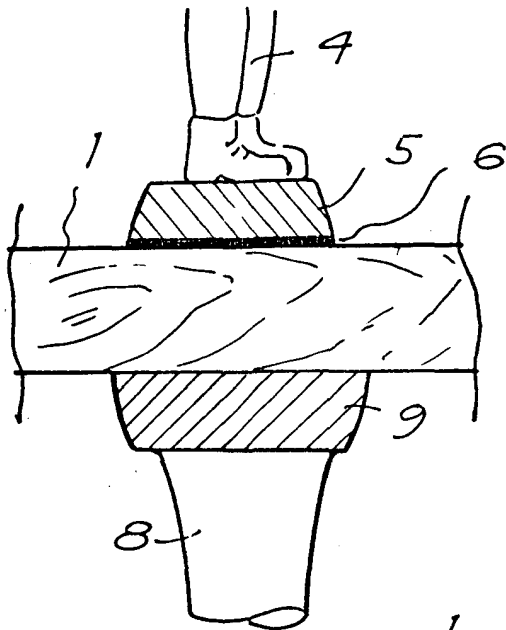
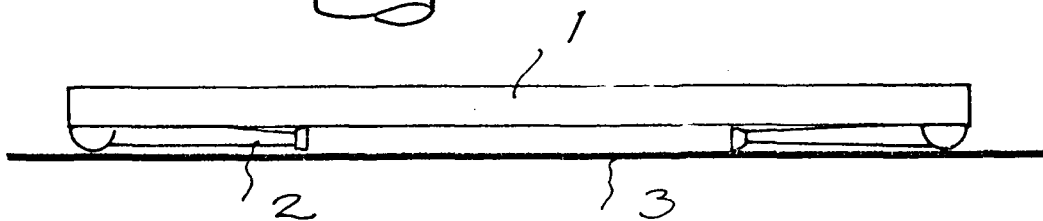


FIG. 4



Barcelona, 19 de noviembre de 1976

P.a. I. PONTI

D. P.

1111111