



ESPAÑA

|                         |                                  |        |
|-------------------------|----------------------------------|--------|
| (10) ES<br>(21)<br>(22) | (11) NUMERO<br>253.571           | (12) Y |
|                         | FECHA DE PRESENTACION<br>3-12-79 |        |

MODELO DE UTILIDAD

16 JUL. 1981

|                  |             |            |           |
|------------------|-------------|------------|-----------|
| (30) PRIORIDADES | (31) NUMERO | (32) FECHA | (33) PAIS |
|                  | 783737      |            | FINLANDIA |

MICROFILMADO

MICROFICHAS

|                          |                                  |
|--------------------------|----------------------------------|
| (47) FECHA DE PUBLICIDAD | (51) CLASIFICACION INTERNACIONAL |
|                          | H6 3 F 7110                      |

|  |
|--|
| (54) TITULO DE LA INVENCIÓN                    |
| "ADAPTADOR POR ROZAMIENTO PARA JUEGOS DE MESA" |

|                      |
|----------------------|
| (61) SOLICITANTE (S) |
| KLAS ISAK LAINE      |

|                            |
|----------------------------|
| DOMICILIO DEL SOLICITANTE  |
| 21600 PARAINEN (FINLANDIA) |

|                    |
|--------------------|
| (72) INVENTOR (ES) |
| El solicitante.    |

|                   |
|-------------------|
| (73) TITULAR (ES) |
|                   |

|                                   |
|-----------------------------------|
| (74) REPRESENTANTE                |
| D. MIGUEL FERNANDEZ-LOAYSA PINZON |

JA/mg/Z-123

1 La presente memoria descriptiva tiene como fin  
la declaración del objeto sobre el cual ha de recaer el privile-  
gio de explotación industrial y comercial exclusivo en el territo-  
rio nacional de un Modelo de Utilidad de acuerdo con la vigente -  
5 Legislación sobre Propiedad Industrial, que como el enunciado in-  
dica se trata de "ADAPTADOR PCR ROZAMIENTO PARA JUEGOS DE ME-  
SA".

La presente invención se refiere a un adapta-  
dor por rozamiento destinado a juegos de mesa, tales como futoboli-  
10 nes, juegos de hockey o similares, que de preferencia, incluyen -  
una superficie de juego constituida por un tablero rectangular so-  
bre el que, en el transcurso del juego, unos equipos de jugadores  
simulados impulsan una pelota, un disco de caucho similar a los -  
utilizados en el hockey sobre hielo, o una pieza arrojadiza simi-  
15 lar; pudiendo los jugadores simulados desplazarse a lo largo de -  
hendiduras practicadas en el tablero del campo de juego, y púdién-  
do estos mismos jugadores experimentar un movimiento de giro impar-  
tido por unas barras de mando susceptibles de desplazarse lineal-  
mente y de girar; estando cada una de estas barras de mando conec-  
20 tada -por el intermedio de un par de ruedas dentadas cónicas- a un  
pivote montado perpendicularmente y pasando a través de una pieza  
de conexión; extendiéndose este pivote a través de la hendidura  
respectiva y sobresaliendo al tablero de juego, por encima del cual  
25 tablero, y unida a la parte superior del pivote o árbol, se encuen-  
tra una palanca, ensamblada al pie con el que da las patadas el ju-  
gador simulado. El otro pie del jugador simulado está fijo a un -  
agujero practicado en la base, en tanto que el pie conectado a la  
palanca está articulado con el cuerpo del jugador simulado. Como  
una pieza separada, se encuentra una base o soporte, unido a la -  
30 pieza de conexión por medio de unas acanaladuras practicadas en -

la pieza de conexión: de suerte tal, que la pieza de conexión y el citado soporte o base, constituyen, considerados en su conjunto, un adaptador por rozamiento.

En una realización práctica ya conocida, en la que la pierna del jugador simulado está articulada a la parte superior del tronco de este jugador, se presenta el inconveniente de que la construcción que hace posible el movimiento de puntapié es notablemente complicada, y su ensamblaje requiere numerosas piezas, lo que hace que esta construcción no sea económica.

En otra variante de realización práctica también conocida, existe la desventaja de que el jugador simulado necesita ser hecho girar en la dirección en que se desea golpear el objeto puesto en juego: pues solo si se cumple esta condición, puede dar un golpe brusco el jugador simulado, y orientarse este golpe en la dirección deseada.

Una de las ventajas aportadas por la presente invención, es la de que todos los movimientos del jugador simulado, pueden gobernarse, gracias al adaptador por rozamiento, haciendo girar un simple botón. Gracias al adaptador por rozamiento, la estructura se ha simplificado al máximo, y resulta, por tanto, más económica que las otras realizaciones prácticas ya conocidas. Esta simplicidad de construcción implica, evidentemente, una gran fiabilidad del juego.

Una de las características de la presente invención, es la de que el jugador simulado introducido en la presente invención, realiza con su pie derecho, un movimiento de puntapié, al tiempo que este jugador puede dar una vuelta completa (360 grados) y desplazarse hacia delante y hacia atrás. El mando del pie a todo lo largo del campo de juego, se efectúa por medio de botones rotativos situados en los extremos del tablero; existiendo

1 uno de estos botones para cada jugador simulado.

5 Una característica complementaria de la presente invención, es la del diseño del jugador simulado, el cual está ensamblado de una serie de piezas de plástico cuyo acabado se realiza por medios convencionales; y esto mismo sucede con el propio adaptador por rozamiento, con su soporte asociado. Existen muy pocos pernos. Se ha prestado una atención particular a la eliminación de cualquier borde agudo que pueda provocar arañazos o heridas. Los componentes se fabrican en máquinas desarrolladas por el inventor, y el acabado de aquéllos es casi automático.

10 Para comprender mejor la naturaleza del invento en el plano adjunto hacemos una representación esquemática de su utilización, no siendo en absoluto limitativa y susceptible de ello de las modificaciones accesorias que no alteren las características esenciales.

15 La figura 1 muestra la configuración del jugador simulado, en posición de juego, habiéndose seccionado la cara del juego adyacente al jugador. Una pieza unida al pie izquierdo del jugador simulado, ejerce la función de soporte o base, en el interior del cual se ha montado el adaptador por rozamiento.

20 La figura 2 representa el jugador simulado, montado en su base o soporte, en vista en planta.

25 La figura 3 es un adaptador por rozamiento, constituido por el soporte y la pieza de conexión, en sección transversal y en vista en planta.

30 En la figura 1, el tablero del campo de juego, que es preferentemente rectangular, se ha designado con la referencia (13). El campo de juego está rodeado por un reborde (14), que da la forma deseada al campo de juego y que corresponde a los límites del campo de juego deseado. El reborde (14) se une al bastidor (15) que soporta la superficie de juego (13).

1 El tablero (13) del campo de juego comporta --  
al menos en la dirección longitudinal, una serie de hendiduras --  
(12) a través de las cuales se ha previsto que se extiendan los --  
ejes (8), orientados verticalmente. Los ejes (8) sobresalen por --  
5 encima del nivel correspondiente al tablero (13) del campo de jue  
go, y se han diseñado de manera que puedan ensamblarse a unas pa-  
lancas (3).

La referencia (9) designa, junto al bastidor  
(15), las barras de mando que se apoyan en unos soportes horizon-  
tales y que comportan unos botones (7) en las extremidades que so-  
10 bresalen al exterior del bastidor (15). Cada una de las barras de  
mando (9) está unida internamente, por su extremo situado por de-  
bajo del tablero (13) del campo de juego, a una cantonera (5), dis-  
puesta de manera que se desplace solidariamente con la barra de -  
15 mando (9).

El eje (8) está montado en un cojinete sólida-  
rio de la cantonera (5), y, al estar conectado con la barra de man-  
do (9) por el intermedio de un par de engranajes (6) de dentado -  
cónico, se puede hacer que el citado eje (8) siga el movimiento -  
20 de giro impartido a la barra (9).

Tanto el eje (8) como la barra (9), están uni-  
dos a la cantonera (5) por medio de cojinetes que permiten un mo-  
vimiento giratorio, y se han ajustado con respecto a esta cantone-  
ra (5) en modo tal, que una de estas piezas sea amovible con res-  
25 pecto a la otra en la dirección longitudinal.

En la figura 1, en la pierna izquierda (18) -  
del jugador simulado (1), el apéndice (16) está hecho solidario de  
la base o soporte (2). La pierna derecha (11) comporta una articu-  
lación de rótura (10), y está soportada en la palanca (3) en el -  
30 punto (17).

En la figura 3, la base o soporte (2) está -

1 provisto un arco de rozamiento (20), que está montado solidario -  
de la parte inferior del soporte (2), así como de la acanaladura  
(21) practicada en la pieza de conexión (4).

5 Rodeando la parte superior de la pieza de co-  
nexión (4), existe una acanaladura (21), hacia la que es presiona  
do el soporte (2), con su arco de rozamiento (20); esta presión  
se realiza en la dirección de la palanca (3), de manera que el so-  
porte (2) queda bloqueado a la pieza de conexión (4), al tiempo  
que estas dos piezas, conjuntamente, forman el adaptador por roza-  
0 miento.

En el conjunto (B) ó (C), la palanca (3) en-  
tra en contacto con el borde (19) del arco del soporte (2). Sin  
embargo, la palanca (3) y el soporte (2) no están en contacto en  
la posición (A), con el resultado de que el soporte (2) no girará  
5 al moverse la palanca (3). Si, de nuevo, se hace girar la palanca  
(3) hasta que ésta asuma una de las posiciones (B) o (C), la cita  
da palanca (3) entrará en contacto con el borde (19) del soporte  
(2), y, si la palanca (3) es hecha girar aún más en la misma direc-  
ción, el soporte (2) girará con la palanca (3) y, por tanto, gira-  
0 rá también el jugador simulado (1) dispuesto sobre el soporte (2).

Descrita suficientemente la naturaleza del pre-  
sente invento, así como su realización industrial, sólo cabe aña-  
dir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introdu-  
cir cambios de forma, materia y disposición en cuanto tales alte-  
5 raciones no supongan variación sustancial del mismo.

El solicitante, al amparo de los Convenios In-  
ternacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho -  
de extender esta demanda a los países extranjeros, si fuera posi-  
ble reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

10 N O T A

1 El Modelo de Utilidad que se solicita como nue  
vo en España, por veinte años de acuerdo con la vigente Legislación  
sobre Propiedad Industrial, deberá recaer sobre "ADAPTADOR POR RO  
ZAMIENTO PARA JUEGOS DE MESA", en todo de acuerdo con las siguien  
5 tes:

REIVINDICACIONES



10 1.- Adaptador por rozamiento para juegos de -  
mesa que asimilan al fútbol, el hockey sobre hielo, o similares,  
donde estos juegos de mesa incluyen, preferentemente, un campo de  
juego que consiste de preferencia, en un tablero rectangular sobre  
el que, a lo largo del desarrollo del juego, una serie de jugado-  
res simulados impulsan un balón, un disco de goma similar ar em-  
pleado en el juego de hockey sobre hielo, o una pieza análoga, don  
15 de los jugadores simulados están dispuestos de manera que su des-  
plazamiento es regulado por personas que hacen desplazar a aque-  
llos a lo largo de hendiduras (12) practicadas en el tablero (13)  
del campo de juego, y que los hacen bascular por medio de unas ba-  
rras de mando (9) susceptibles de desplazarse linealmente, capaces  
de girar alrededor de sí mismas y montadas por debajo del citado  
20 tablero (13), caracterizado porque cada una de las barras de mando  
(9) está conectada, por el intermedio de un par de engranajes de -  
dentado cónico (6), a un eje (8) que atraviesa una pieza de cone-  
xión (4) y que está dispuesto en una posición sensiblemente perpen-  
dicular al campo de juego, sobresaliendo este eje (8) por encima  
25 de la hendidura (12) conjugada practicada en el tablero (13) del -  
campo de juego, por encima de la cual está dispuesta una palanca -  
(3) ensamblada a la parte superior del eje (8), estando el pie -  
(17) que produce el puntapié virtual, montado solidario de la ci-  
tada palanca; porque la otra pierna (18) del jugador simulado (1)  
30 es solidaria de un apéndice (16) de la base o soporte (2), mien-

tras que la pierna (11) ensamblada a la palanca (3) está articulada al resto del cuerpo del jugador simulado (1); porque la base o soporte (2) está unido, en forma de pieza separada, a la pieza de conexión (4), por medio de una acanaladura (21) practicada en la pieza de conexión, de manera que el conjunto formado por la pieza de conexión (4) y la base o soporte (2) constituya un adaptador por rozamiento, en el que el soporte (2) está provisto de un arco de rozamiento (20), que, a su vez, está dispuesto de manera que colabore con una acanaladura conjugada (21) practicada en la pieza de conexión quedando, así el soporte (2) enclavado a la pieza de conexión (4) que constituye, en combinación con aquel soporte (2), el adaptador por rozamiento; porque la palanca (3) puede asumir, considerada en el plano horizontal, una posición sensitivamente central (A) y dos posiciones extremas (B) y (C), de manera que, en la citada posición (A), la palanca (3) y el soporte (2) no están en contacto, pudiendo esta palanca desplazarse libremente entre las posiciones (B) y (C) cuando se imparte a la barra de mando (9) un movimiento de rotación alrededor de sí misma, mientras que el soporte (2) permanece sin girar; y porque el soporte o base (2) comporta un borde (19) de arco, contra cuyo borde establece contacto la palanca (3), en las posiciones (B) y (C), cuando se hace girar a la barra de mando (9), mientras que, cuando se intenta hacer girar aún más a la palanca (3) en la misma dirección, por medio de la barra de mando, el soporte o base (2) gira conjuntamente con la palanca (3), de la misma forma como lo hace el jugador simulado (1) dispuesto sobre el soporte (2), venciendo o superando, así el efecto de rozamiento.

2.- "ADAPTADOR POR ROZAMIENTO PAR AJUEGOS DE MESA".

Según queda substancialmente descrito en la pre

1 sente memoria descriptiva que consta de nueve hojas mecanografiadas por una sola cara acompañada de sus correspondientes dibujos.

Madrid 3-12-79

El Agente Oficial.

**MIGUEL FERNANDEZ - LOAYSA PINZON**  
P. P.



1

5

10

15

20

25

30



