



ESPAÑA

ES

11  
21  
22

NÚMERO <b>254194</b>
FECHA DE PRESENTACION  

Y

MODELO DE UTILIDAD

16 ENE. 1981

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

47. FECHA DE PUBLICIDAD	48. CLASIFICACION INTERNACIONAL Int. Cl. <sup>3</sup> <u>A63B67/04</u>
-------------------------	---

64.	TITULO DE LA INVENCIÓN  "JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA"
-----	---

71.	SOLICITANTE (S)  DON JUAN IGNACIO ARIÑO DE ANDRES
-----	---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	 MADRID.- Bruselas, 65
---------------------------	---------------------------

72.	INVENTOR (ES)  EL MISMO SOLICITANTE
-----	---

73.	TITULAR (ES)  EL MISMO SOLICITANTE
-----	--

74.	REPRESENTANTE  DON JOSE PONS TORRES
-----	---

5 El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, se refiere a " JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA ", consiste en un juego mezcla de azar y de cálculo de probabilidades, el cual es totalmente nuevo y desconocido en España y en el extranjero, y cuyas características de novedad le confieren la cualidad de -- aportar al uso a que se destina, las siguientes ventajas sobre lo ya conocido que posibilitan su consecución industrial.

a). Es de una gran sencillez, al emplearse para jugar el mismo fichas y dados.

10 b). Es un juego altamente instructivo y de gran impacto.

c). No sólo depende del azar, sino también de un cálculo de probabilidades que realiza cada jugador.

15 d). Permite una variación en la actuación, tal que, no sólo se posibilita la ejecución de jugadas geniales, sino también la de fallos y jugadas de conjunto.

e). Se acomoda de forma notable al juego de tenis real.

20 f). Puede jugarse entre dos personas, con uno o dos jugadores (fichas) por bando, con posibilidad de existir reservas.

g). Para su realización pueden emplearse tableros perforados, equipos magnéticos o por simple superposición.

25 h). Puede realizarse mediante conexiones y mandos electrónicos.

I). Según la versión, sus costos son bajos.

En el adjunto plano, al objeto de facilitar su descripción, a título de ejemplo y por ello sin carácter limitativo alguno, se ha representado una forma característica de realización del modelo que se preconiza.

La figura 1 representa una vista en perspectiva del modelo.

La figura 2 es una vista frontal del tablero de juego.

Las figuras 3, 4 y 5 son distintas formas de realizarse un jugador.

Las figuras 6, 7 y 8 son distintas formas de realizarse la pelota.

La figura 9 representa un despiece del jugador ficha.

El juego de tenis de sobremesa, es un juego de participación, en el que compiten dos jugadores, cada uno de ellos con un equipo formado por una ficha-jugador o dos si se desea jugar a dobles, los cuales desplazarían una ficha-pelota según la puntuación que determinarían dos dados, sobre un tablero cuadrículado y delimitado que constituye el terreno de juego, todo ello de acuerdo con unas normas que confieren a la partida un doble carácter, educativo por el ejercicio mental realizado al efectuar el cálculo de probabilidades de los distintos movimientos, y deportivo por ser fiel reflejo de lo que sucede en un auténtico encuentro de te-

nis.

55 Como se puede apreciar en las correspondientes -  
figuras, éste modelo estaría constituido básicamente por la ficha-  
pelota, las fichas-jugador, el terreno de juego, los dados y el  
marcador.

La ficha-pelota tendría forma esférica (1) y en  
la versión perforada representada en la figura 6, constaría de una  
esféra (1) con un apéndice (2), que permite su encaje en las perfo-  
raciones (3) del tablero (4) o en la cabeza (5) del jugador-ficha.

60 En la versión magnética podría tener la forma representada en la -  
figura 7, teniendo un pequeño imán (6). En la versión de simple po-  
sicionamiento estaría montado sobre una base (7) lisa con un reba-  
je central (8).

65 Las fichas-jugador tendrían una forma tal como -  
se representan en las figuras 3, 4, 5 y 9. En la versión perforada,  
la cabeza 5 tiene un orificio central (9). En la versión magnética  
la cabeza llevaría un pequeño imán (10) y en la de simple posicio-  
namiento una zona plana y un saliente (11), en todos los casos para  
70 soportar de forma estable la ficha pelota correspondiente, cuando  
ésta coincide con una ficha-jugador en una misma posición. Existi-  
rían una o dos fichas-jugador por equipo, de distinto color para -  
su distinción. Asimismo, se puede apreciar en la figura 9, que una  
realización del presente jugador-ficha, podría constar de una esfé-  
ra (12), con tramo (13), cuerpo cilíndrico coloreado (14) y anillo  
75 de retención (15) y todos ellos anulares.

80

El terreno de juego es una lámina de material sintético, madera, etc, y para la versión magnética de chapa férri ca, de forma rectangular, cercado por una moldura y dividido en zonas delimitadas por líneas y conteniendo un cierto número de cuadrículas iguales, cuyos vértices constituyen las posiciones por donde se desplazan las fichas. Todos los vértices o posiciones equidistan de las líneas más próximas la mitad del lado de una cuadrícula.

85

En la versión magnética en la que el tablero es naturalmente metálico, dichas posiciones están señaladas por círculos al igual que la versión de simple posicionado, y en la versión perforada, por taladros circulares.

90

La disposición del terreno de juego, con sus líneas zonas y posiciones, queda exactamente reseñada en la figura 2.

El terreno para cuatro jugadores (dos por equipo) es un rectángulo 16-17-18-19 que contiene 216 posiciones (3) y se halla dividido por eje (20-21) en dos campos iguales, y simétricos, uno para cada equipo, con 108 posiciones (3) cada uno.

95

Cada uno de éstos campos consta de cinco zonas: dos centrales, con 24 posiciones cada una (22-23-24-25), dos laterales con 18 posiciones (3) cada una de las zonas (26-27-28-29), y una al fondo, con 24 posiciones zonas (30 y 31).

100

El terreno para dos jugadores ( uno por equipo) es el rectángulo (32-33-34-35), que contiene 144 posiciones, y se

halla dividido por el eje( 20-21) en dos campos iguales y simétricos, uno para cada equipo, con 72 posiciones cada uno.

105 Cada uno de estos campos consta de tres zonas - dos centrales (22 y 23 ó 24 y 25) y una al fondo ( 30 ó 31), todas con 24 posiciones.

Asimismo existen posiciones de saque, y para -- efectuar las mismas, la ficha-pelota se situaría en una de las po siciones (36), (37), (38) ó (39), marcadas en la figura 1, dentro de la zona (22) (23) (24) ó (25) que corresponda.

110 En cuanto a los dados, podrían ser hexaedros, - preferentemente con dígitos, que en el modelo se han realizado en base a un accionamiento mediante 4 pulsadores (40) incorporados - al modelo. Los marcadores (41) serían adecuados para llevar a ca- bo el triple tanteo de "points", "games " y "vets ". En el pre- sente modelo se ha realizado a base de pulsadores (42), con accio namiento mediante trinquetes, pero evidentemente podrían llevarse a cabo cualquier otra forma.

115 Finalmente, y como complemento del modelo, éste podría llevar un graderío (43) que actuaría a modo de marco, con una o dos tapas (44) basculantes a modo de vestuario o receptácu- lo para guardar los jugadores y pelotas los cuales tendrían to-- pes o cierres (45) que permitirían la apertura o cierre de los -- receptáculos-vestuarios.

120 Este Modelo es realizable en cualesquiera tama- ños y materiales adecuados, siendo susceptibles de toda clase de

modificaciones de detalle en tanto que éstas no alteren su fundamento.

- N O T A -

Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, en España - por veinte años son los siguientes.

REIVINDICACIONES

1.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, caracterizado - porque está constituido básicamente por un tablero de forma rectangular, dividido en dos zonas iguales por eje de simetría perpendicular a los lados mayores del rectángulo.

2.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicación anterior caracterizado porque el tablero total dispone preferentemente de doscientas dieciséis posiciones materializadas por puntos o círculos pequeños pintados, impresos, embutidos u otra forma de materialización o por pequeños agujeros circulares, y cuyos puntos o círculos están distribuidos en doce líneas equidistantes - dos a dos y perpendiculares al eje de simetría del tablero - conteniendo cada línea - dieciocho posiciones, nueve en cada lado del tablero.

3.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el tablero está dividido por dos líneas perpendiculares al eje, que determinan cuatro zonas laterales estrechas, que contienen cada una dieciocho posiciones - formadas por las dos líneas más exteriores, conteniendo en total -

cada zona dos líneas de nueve posiciones.

155 4.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque las posiciones determinan líneas que según sean paralelas o perpendiculares al eje de simetría serán filas o columnas de posiciones alineadas.

160 5.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque cada una de las zonas centrales de cada lado, una vez eliminadas las zonas laterales de 18 posiciones cada una, se dividen a su vez por una línea paralela al eje de simetría y contigua al borde del fondo del tablero, de tal forma que está constituida ésta zona del fondo por 24 posiciones - cada una compuesta de tres filas de 8 posiciones u 8 columnas de 3 posiciones cada una.

165 6.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque las zonas que están próxima al eje de simetría y que contienen cada uno un total de 48 posiciones, se dividen a su vez mediante una línea perpendicular al eje de simetría, determinando cuatro zonas contiguas a éste eje, - con 24 posiciones cada una, formada por cuatro columnas de 6 posiciones cada una o seis filas de 4 posiciones cada una.

170 175 7.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque consta de dos ó cuatro fichas a modo de jugadores, pudiendo ser realizadas en base a figuritas, con esfera superior a modo de cabeza, un tramo cilíndrico y apéndice de menor diámetro, un cuerpo cilíndrico y anillos de reten

ción, teniendo en su cabeza taladro centrado.

8.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicación de la 1 a 6 y similar a la 7, pero adecuadamente modificado para utilización con medios magnéticos o de simple posicionamiento.

9.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque consta de una ficha-pelota, la cual podría ser esférica, con apéndice para introducir en tablero perforado, magnético o medios adhesivos que corresponderían a los medios de materialización reivindicadas anteriormente.

10.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque existe la posibilidad de soportar temporalmente la pelota de tenis por un jugador, mediante imanes, taladros y pivotes o peana soporte o adherencia.

11.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado de dados, pudiendo ser accionados los mismos mediante pulsadores que los harían moverse dentro de unos receptáculos transparentes.

12.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado de marcadores de tanteo con mandos, siendo una realización de los mismos a base de pulsadores con trinquete y que podrían accionar marcadores de "points", "games" y "sets" los cuales estarían respectivamente compartimentados.

13.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque al campo de juego lo po--

dría rodear total o parcialmente un graderío que tendría los marcadores y los dados.

14.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el graderío podría tener a modo de vestuario, uno o dos receptáculos para almacenaje de jugadores-ficha y pelotas-ficha, con cierre adecuado.

15.- JUEGO DE TENIS DE SOBREMESA.

Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines en ella especificados.

Consta la presente memoria descriptiva de nueve hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 5 de Noviembre 1.980

JOSÉ PONS TORRES

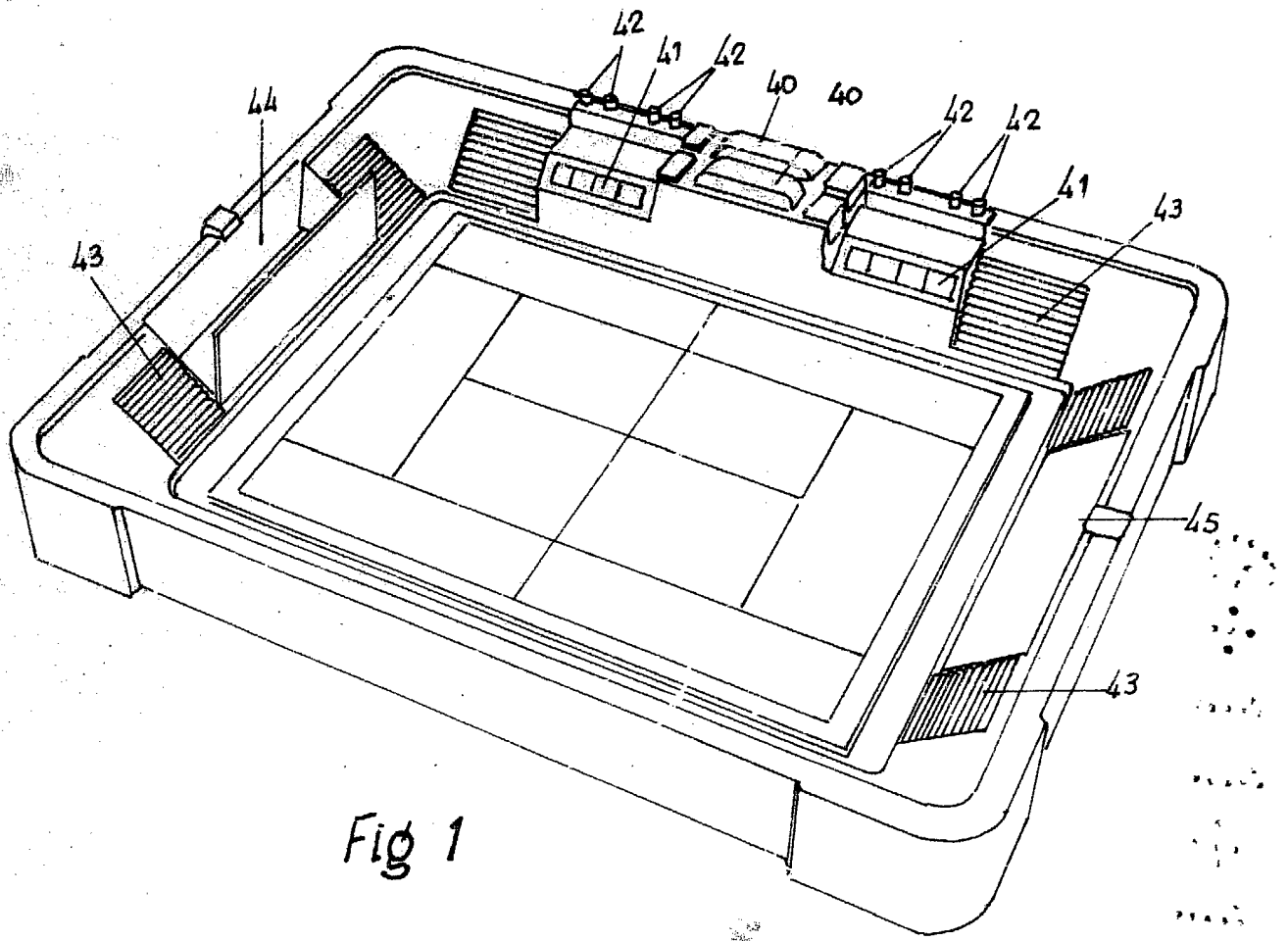


Fig 1

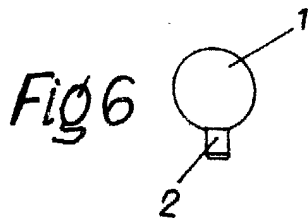


Fig 6

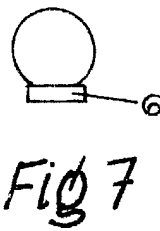


Fig 7



Fig 8

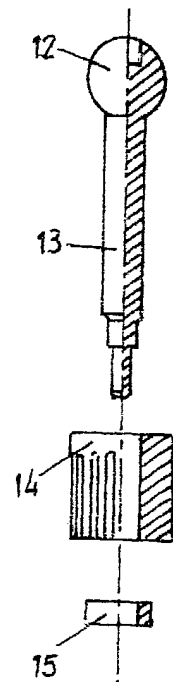
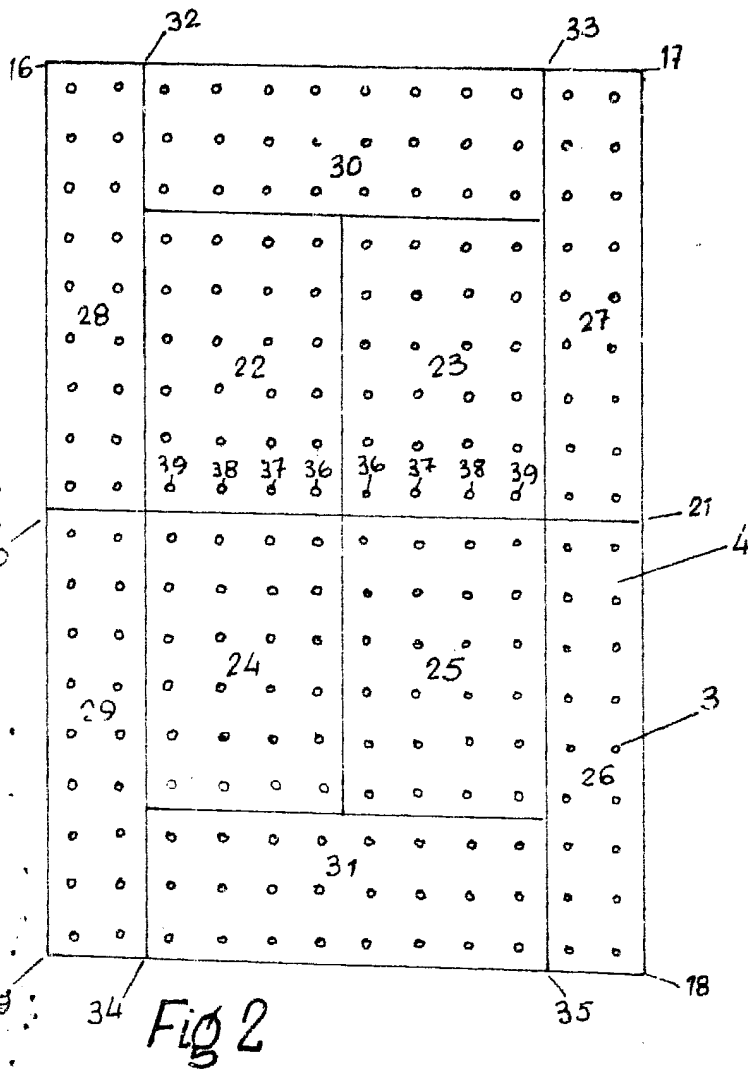


Fig 9

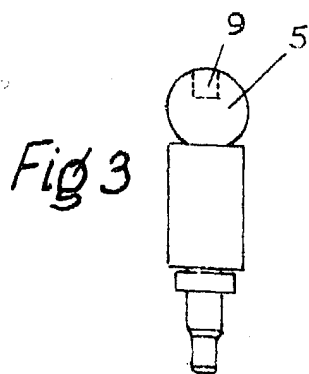


Fig 3

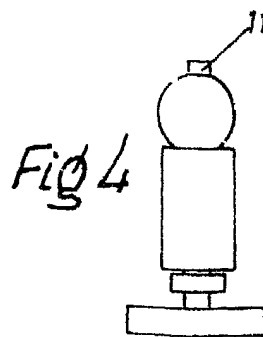


Fig 4

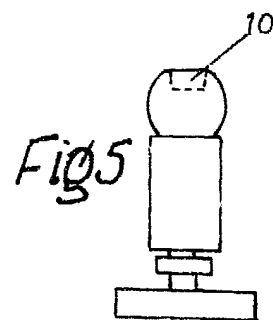


Fig 5

6 NOV. 1980

JOSE FONS TORRES

Escala Variable