



ESPAÑA

(18) ES	(19) NÚMERO 25 5543	(16) Y
(22)	FECHA DE PRESENTACIÓN 13 ENE. 1981	

MODELO DE UTILIDAD

16 MAYO 1981

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NÚMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
15 03	A63 F 7102

(5) TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO DEPORTIVO DE SOBREMESA"

(71) SOLICITANTE (S)

D^a LEONOR PINTO HERNANDEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

BARCELONA, Ronda del General Mitre 55

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE

D. MANUEL DE RAFAEL GARCIA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego deportivo de sobremesa que por su constitución y la forma de ponerlo en práctica puede considerarse muy similar al que se realiza en la práctica del deporte denominado balonvolea.

El juego en cuestión, sumamente divertido principalmente para los niños, se caracteriza esencialmente por el hecho de constar de un tablero de soporte que configura un campo de juego dividido en dos partes, correspondientes a jugadores contrarios, por una red intermedia a una zona central de la cual se articula a rótula una varilla a cuyo extremo libre está unida una bola que simula un balón que por medio de unas palancas de disparo accionables en los extremos del tablero es lanzable desde una parte a otra del campo, cuyas palancas son aptas para provocar el desplazamiento de la bola según una trayectoria arqueada sobre cada una de las dos partes del campo entre los extremos activos de dichas palancas.

El juego se caracteriza asimismo porque los extremos activos de las palancas configuran sendas manos correspondientes a unas figuras de jugadores previstas en las dos partes del campo de juego.

Con el fin de facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria descriptiva

una hoja de dibujos en la que se ha representado un caso práctico de realización el cual se cita solo a título de ejemplo no limitativo del alcance del presente modelo de utilidad.

5 En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del juego.

La figura 2 corresponde a un detalle a mayor escala en sección alzada parcial que ilustra la constitución de las palancas de disparo de la bola.

Como se ilustra, el juego deportivo de sobremesa que se describe consta de un tablero de soporte -1- apoyable sobre una mesa, cuyo tablero en su parte superior configura un campo de juego que mediante una red simulada intermedia transversal -2- está dividido en dos partes iguales correspondientes a jugadores contrarios. En una zona central interrumpida y debidamente configurada de dicha red -2- y sobre una porción entrante cóncava de la superficie superior del tablero -1- se articula a rótula un extremo esférico -3- de una varilla -4- en cuyo extremo libre está unida una bola -5- que simula un balón.

25 En cada uno de los extremos del tablero -1- están dispuestos tres pares de palancas -6- provistas de dos pivotes inferiores laterales opuestos -7- que actúan como elementos de articulación entre dos aletas inferiores -8- del tablero

-1- y sobre un nervio -9- que constituye un fulcro, formado en una placa -10- sujeta a la parte inferior del tablero -1-. Las referidas palancas por un extremo -6a- sobresalen a modo de tecla a través de sendas aberturas -11- del tablero -1-, en tanto que en su extremo opuesto presentan respectivos dedos percutores -12- enfrentados a otras tantas plaquitas superiores en forma de manos -13- articuladas mediante dos tetones inferiores laterales -14- entre unos nervios -15- previstos en la cara inferior del tablero -1-, cuyas plaquitas -13- presentan inferiormente un redondeamiento -16- deslizante gíra- toriamente sobre unas aletas de apoyo -17- previstas en la placa -10-. Los pares de manos -13- corresponden a respectivas figuras de jugadores -18- representadas en las dos partes del campo de juego.

Al pulsar las palancas -6- por su extremo exterior -6a- a modo de tecla, tales palancas oscilan de manera que sus dedos -12- pasan a través de sendas aberturas -19- del tablero -1- y empujan a las plaquitas -13- hacia arriba para impulsar la bola a modo de balona -5- y lanzarla desde una a otra parte del campo de juego y para hacer que dicha bola describa en caso conveniente una trayectoria arqueada sobre cada parte de dicho campo entre las plaquitas -13- formativas de las manos de unos jugadores -18- a las plaquitas

-13- correspondientes a las manos de otros jugadores del mismo equipo de cada parte del campo.

De acuerdo con las reglas del juego, en el mismo pueden intervenir dos participantes, uno para cada parte del campo de juego, o varios participantes para cada parte del campo. Según las normas, el participante o participantes adquiere o adquieren el derecho a disparar la bola -5- con un punto apuntado a su favor en los siguientes casos: (a) cuando el contrario o contrarios fallan en el disparo, (b) cuando el contrario o contrarios fallan en devolver la bola en tres disparos y (c) cuando la bola cae sobre las manos -13- de los jugadores -18- sino sobre el campo de manera que la bola no puede ser disparada. Gana la partida quien consigue primero un determinado número de puntos. Como es natural, estas reglas se dan a título de ejemplo y pueden variar de mutuo acuerdo entre los participantes en el juego.

Queda previsto que en las zonas del campo de juego de cada parte formadas entre los pares contiguos de manos -13- existan unas rampas en doble vertiente para que la bola -5- no se detenga nunca entre dichas manos, sino que vaya a parar siempre sobre ellas.

También se prevé que las palancas de lanzamiento de la bola -5- estén constituidas

de otra manera distinta a la ilustrada y descrita y que comprendan muelles, etc.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran solo en detalle de la indicada únicamente a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse este juego en cualquier forma y tamaño, con los medios y materiales más adecuados y los accesorios más convenientes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.



REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

5 1.- Juego deportivo de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de constar de un tablero de soporte que configura un campo de juego dividido en dos partes iguales, correspondientes a participantes contrincantes, por una red simulada intermedia a una zona central de la
10 cual se articula a rótula una varilla a cuyo extremo libre está unida una bola que simula un balón y que por medio de unas palancas de disparo accionables en los extremos del tablero es lanzable desde una a otra parte del campo de juego, cuyas
15 palancas son aptas para provocar asimismo el desplazamiento de la bola según una trayectoria arqueada sobre cada una de las dos partes del campo entre los extremos activos de dichas palancas.

20 2.- Juego deportivo de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado porque los extremos activos de las palancas configuran sendas manos correspondientes a unas figuras de jugadores previstas en las dos partes del campo de juego.

25 3.- JUEGO DEPORTIVO DE SOBREMESA.

Consta la presente memoria descriptiva de ocho páginas mecanografiadas y una lámina de

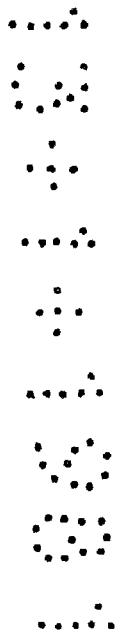
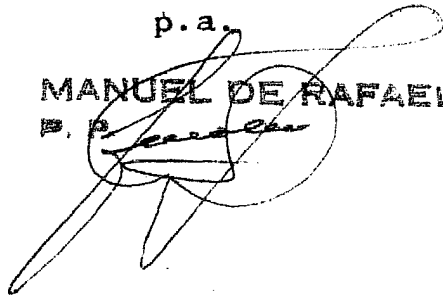
dibujos.

Madrid, a

LEONOR PINTO HERNANDEZ

p.a.

MANUEL DE RAFAEL
M. P. *[Handwritten signature]*



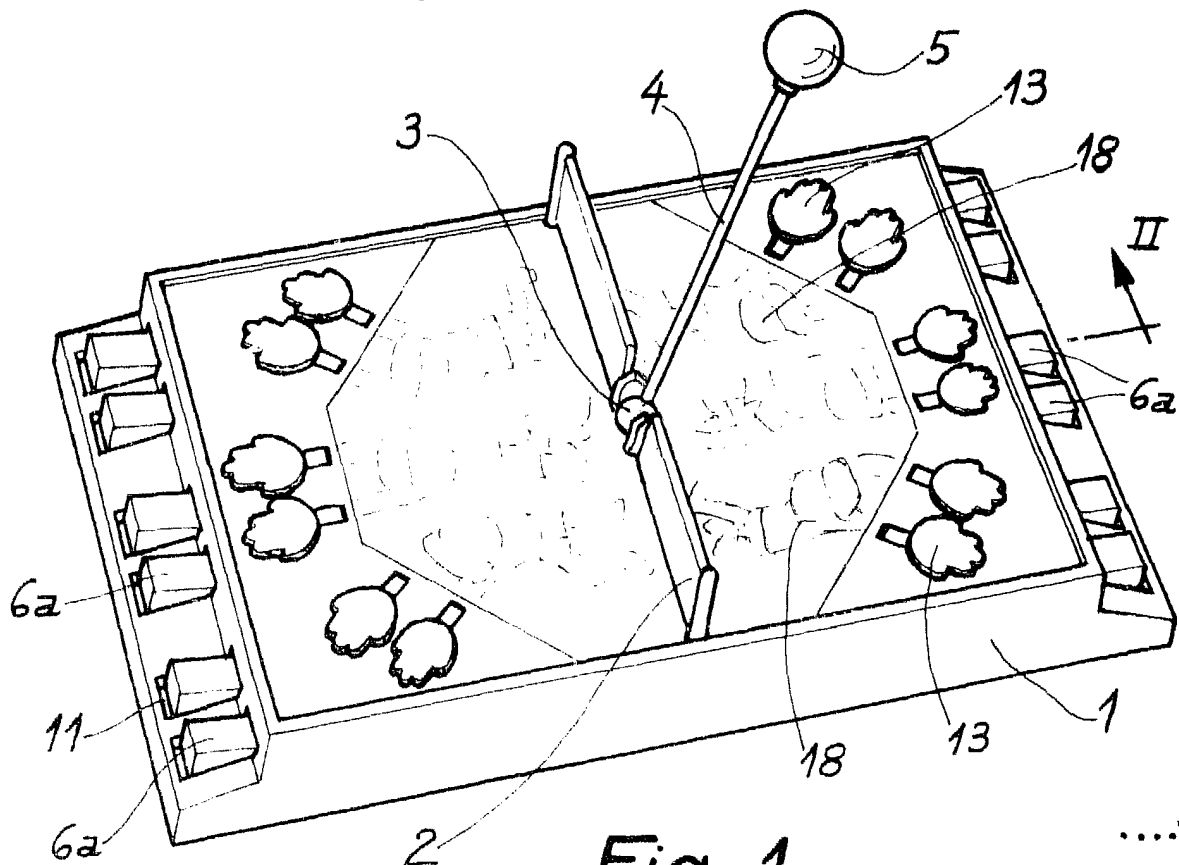


Fig. 1

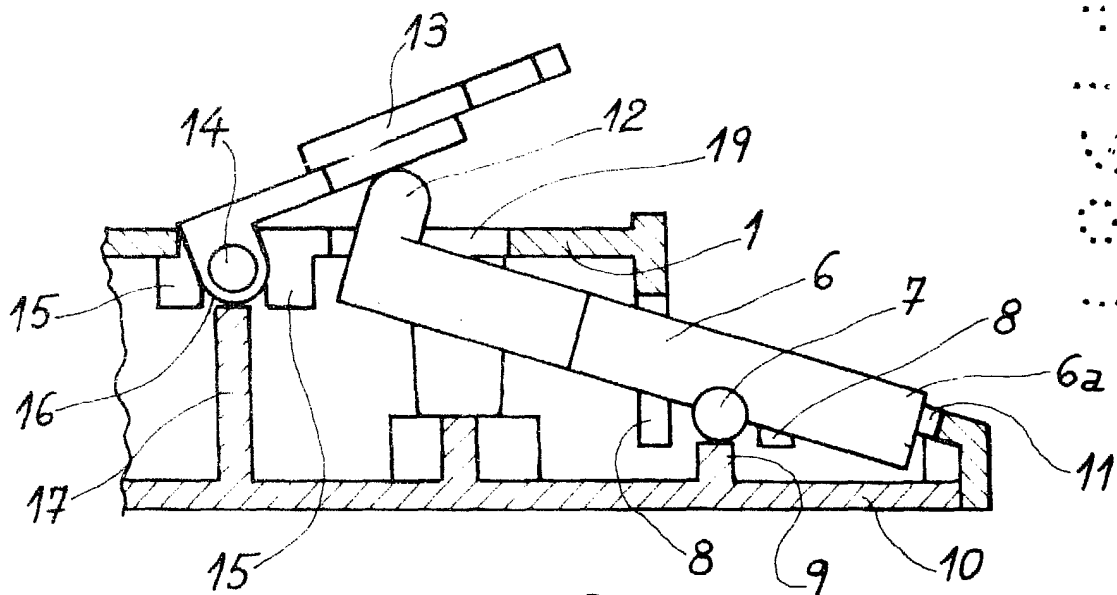


Fig. 2



Madrid, 13 ENE. 1981

MANUEL DE BABABL
P. P.

Escala variable.