



ESPAÑA

(10) ES (11) 21 (22)	NUMERO <b>25 56 10</b>	(10) Y
	FECHA DE PRESENTACION <b>15 ENE. 1981</b>	

**MODELO DE UTILIDAD 16 MAYO 1981**

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. B <b>A63 F 7/36</b>

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN	.....
"JUEGO DEPORTIVO MAGNETICO DE SOBREMESA"	.....
	.....
	.....
	.....

(71) SOLICITANTE (S)	.....
D <sup>a</sup> 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 magnético de sobremesa el cual ha sido ideado para ser practicado principalmente por los niños para los que dicho juego es un divertido pasatiempo. El juego en cuestión corresponde de preferencia al deporte del fútbol, si bien puede corresponder a otro deporte, tal como el hockey o similar en el que intervenga un balón. El juego es ventajoso con relación a otros conocidos por su sencillez constructiva que permite su obtención industrial en forma económica.

En esencia, el juego de que se trata se caracteriza por el hecho de constar de una caja soporte aplanada cuya cara superior presenta un rehundido correspondiente a un campo de juego, cuyo rehundido se prolonga en los extremos del campo formando sendos entrantes que constituyen las porterías. El juego comprende dos pletinas introducidas en la caja soporte que en sus extremos presenta sendas rendijas a través de las que sobresalen las citadas varillas las cuales en el extremo exterior presentan un asidero de mando, en tanto que en su extremo alojado en la caja están provistas de un imán para el accionamiento de las figuras de los jugadores provistos del imán correspondiente y que, al mover las pletinas, se desplazan sobre el campo de juego para impulsar la oportuna bola poliédrica a modo de balón. Los desplazamientos longitudinales

de las pletinas son limitados hacia el interior  
al tropezar sus asideros contra los correspondientes  
extremos de la caja soporte y hacia el exterior al  
tropezar los extremos de las varillas alojados en  
5 la caja contra resaltos de tope internos previstos  
en la misma.

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  
10 caso práctico de realización el cual se cita solo  
a título de ejemplo no limitativo del alcance del  
presente modelo de utilidad.

En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva  
15 frontal del juego.

La figura 2 corresponde a un detalle a  
mayor escala en sección longitudinal del propio  
juego.

Como se ilustra, el juego deportivo  
20 magnético de sobremesa objeto del presente modelo  
de utilidad consta de una caja soporte aplanada -1-  
que es colocable sobre una mesa y en su parte  
superior presenta un rehundido -2- correspondiente  
a un campo de juego de fútbol formado por una  
25 lámina -3- en la que están representadas gráfica-  
mente las zonas correspondientes así como ventajo-  
samente las figuras de los jugadores de los dos  
equipos, cuya lámina -3- está adherida al fondo  
del rehundido -2- y su fijación queda asegurada

por unos tetones -4- que sobresalen de dicho fondo y atraviesan sendos orificios de la citada lámina. El rehundido -2- se prolonga en los extremos del campo de juego, formando sendos entran-  
5 tes -5- que constituyen las porterías.

El juego comprende dos varillas planas o pletinas -6- y -6'- introducidas en la caja soporte -1- que en sus extremos presenta sendas rendijas -7- y -7'- a través de las que sobresalen  
10 dichas pletinas -6- y -6'- las cuales en el extremo exterior presentan respectivos asideros -8- y -8'-, mientras que en el extremo alojado en la caja -1- presentan sendas cabezas -9- y -9'- portadoras de otros tantos imanes -10- y -10'-.  
15 Sobre el campo de juego -3- van dispuestos libremente dos cuerpos -11- y -11'- representativos de las figuras de sendos jugadores y portadores de respectivos imanes -12- y -12'- de polaridad compatible con la de los imanes -10- y -10'- de  
20 las cabezas -9- y -9'- de las pletinas -6- y -6', de manera que, al mover las indicadas pletinas, las figuras de jugadores -11- y -11'- se desplazan sobre el campo de juego -3-. Con tales desplazamientos se impulsa sobre el campo de juego una  
25 bola poliédrica a modo de balón -13- que uno de los dos contrincantes en el juego debe introducir en la portería -5- del contrario que debe impedir dicha introducción situando su figura de jugador frente a su portería de modo que si no evita la

introducción, el contrincante se apunta un tanto a su favor. Si uno de los contrincantes por equivocación o involuntariamente introduce el balón -13- en su propia portería, el jugador contrario se adjudica un tanto. Según las normas del juego, si uno de los participantes en el juego hace algo de lo que se indicará, el balón -13- se sitúa en el centro del campo de juego y tiene derecho al balón el jugador contrario, es decir ello ocurrirá cuando (a) el jugador introduce el balón en la portería del contrario, (b) el jugador envía el balón fuera del campo de juego y (c) el jugador no puede accionar el balón con su pletina lo que sucede generalmente cuando el asidero -8- u -8'- de la pletina -6- o -6'- tropezara contra el correspondiente extremo de la caja soporte -1- por establecerse un efecto de tope que impide el desplazamiento de la pletina hacia adelante y, por tanto, no permite mover la figura -12- o -12'- del jugador. El desplazamiento de las pletinas -5- y -5'- hacia atrás, que también puede impedir accionar el balón, queda limitado al tropezar la cabeza -9- o -9'- de la correspondiente pletina contra el borde delantero -5a- de la portería -5- de la zona de campo de juego perteneciente al jugador que acciona la pletina. En la figura 2 se ilustra la posición de las pletinas -5- y -5'- con sus

desplazamientos limitados como se ha indicado.

Como se comprende, las reglas de juego citadas se han indicado solamente a título de ejemplo y pueden variar de mutuo acuerdo entre los participantes.

El juego puede corresponder a otro deporte que no sea el fútbol, por ejemplo al hockey u otro en el que intervenga un balón, en cuyos casos la lámina -3- presentará los gráficos adecuados correspondientes al deporte de que se trate.

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:

1.- Juego deportivo magnético de sobremesa, caracterizado esencialmente por el hecho de constar de una caja soporte aplanada cuya cara superior presenta un rehundido correspondiente a un campo de juego, cuyo rehundido se prolonga en los extremos del campo formando sendos entrantes que constituyen las porterías, comprendiendo el juego dos pletinas, introducidas en la caja soporte que en sus extremos presenta sendas rendijas a través de las que sobresalen las citadas pletinas las cuales en el extremo exterior están provistas de un asidero de mando, en tanto que en su extremo alojado en la caja están dotadas de un imán para el accionamiento de las figuras de los jugadores provistas del imán correspondiente y que, al mover las pletinas se desplazan sobre el campo de juego para impulsar la oportuna bola poliédrica constitutiva de un balón, siendo limitados los desplazamientos longitudinales de las pletinas hacia el interior al tropezar sus asideros contra los correspondientes extremos de la caja soporte y hacia el exterior al tropezar los extremos de las pletinas alojados en la caja soporte contra resaltos internos de tope previstos en la misma.

2.- JUEGO DEPORTIVO MAGNETICO DE SOBREMESA.

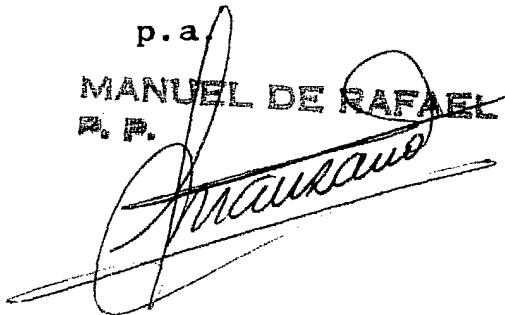
Consta la presente memoria descriptiva de ocho páginas mecanografiadas y una lámina de dibujos.

Madrid, a 15 ENE. 1981

LEONOR PINTO HERNANDEZ

p. a

MANUEL DE RAFAEL  
R. P.

A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'Manuel de Rafael', is written over the typed name. The signature is written in dark ink and is somewhat stylized.

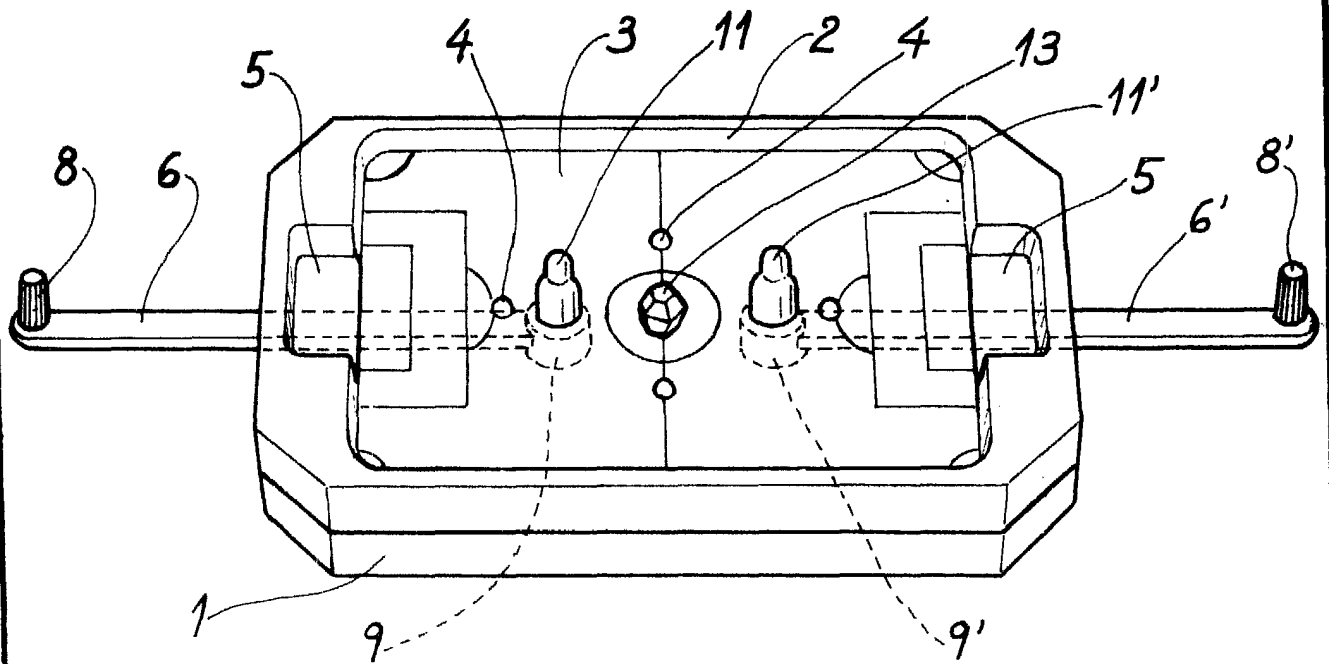


Fig. 1

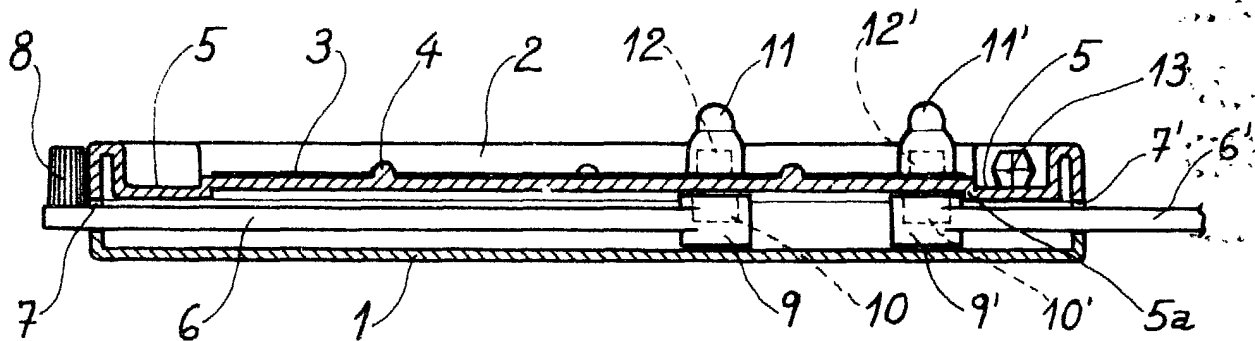


Fig. 2

Madrid, 15 ENE. 1981  
MANUEL DE RAFAEL  
P. P.