

19 ES 11 25 66 99 10 Y
 21
 22 FECHA DE PRESENTACION



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1981

30 PRIORIDADES:
 31 NUMERO
 32 FECHA
 33 PAIS
MICROFILMADO

47 FECHA DE PUBLICIDAD
 51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
 Int. Cl. **A63F3/00**

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA

71 SOLICITANTE (S)
DON JUAN IGNACIO ARIÑO DE ANDRES

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
MADRID-Avd. Bruselas, 65

72 INVENTOR (ES)
EL MISMO SOLICITANTE

73 TITULAR (ES)
EL MISMO SOLICITANTE

74 REPRESENTANTE
DON JOSE PONS Y TORRES

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, se refiere a " JUEGO DE BOXEO 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.

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.

d) Permite una variación en la actuación, tal que no sólo se posibilita la ejecución de un ataque, sino también la de fallos.

e) Se acomoda de forma notable a un combate de boxeo normal.

f) Puede jugarse entre dos personas, con un jugador (ficha) por bando, con posibilidad de existir reservas.

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

h) Puede realizarse mediante conexiones y mandos electrónicos.

i) Según la versión, sus costos son bajos.

5

10

15

20

25

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.

30 La figura 1 representa una vista en perspectiva -
del modelo.

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

35 Las figuras 3, 4 y 5 son distintas formas de rea-
lizarse un jugador.

La figura 6 representa un despiece del jugador bo-
xeador ficha.

40 El juego de boxeo de sobremesa, es un juego de --
participación, en el que compiten dos jugadores, cada uno de ellos
con una ficha-boxeador, los cuales desplazarían una ficha-púgil-
45 gún la puntuación que determinarían dos dados, sobre un tablero cua-
drículado y delimitado que constituye el terreno de juego, cuadrilá-
tero o ring, todo ello de acuerdo con unas normas que confieren a -
la partida un doble carácter, educativo por el ejercicio mental rea-
lizado al efectuar el cálculo de probabilidades de los distintos mo-
vimientos, y deportivo por ser fiel reflejo de lo que sucede en un-
auténtico combate de boxeo.

50 Como se puede apreciar en las correspondientes fi-
guras, éste modelo estaría constituido básicamente por las fichas -
boxeador, el terreno de juego o cuadrilátero, los dados y el marca-

dor.

Las fichas boxeador tendrían una forma tal como se representan en las figuras 3, 4, 5 y 6. En la versión para tablero perforado, el jugador (1) tal como se representa en la figura 3 tendría un pie perforador 2. En la versión magnética el jugador 3, de la figura 4, tendría una peana magnética 4 y en la de simple posicionamiento el jugador 5 tendría un pie plano 6, en todos los casos para mantenerse de forma estable la ficha boxeador correspondiente, sobre el tablero. Existirían una o dos fichas-boxeador por equipo y como repuesto, de distinto color para su distinción. Asimismo se puede apreciar en la figura 9, que una realización del presente boxeador-ficha, podría constar de una esfera (7), a modo de cabezación tramo (8), cuerpo cilíndrico coloreado (9) y anillo de retención (10) y todos ellos anulares.

El terreno de juego es una lámina de material sintético, madera, etc, y para la versión magnética de chapa férrea de forma rectangular, cercado por una moldura, con círculo central 11 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.

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.

La disposición del terreno de juego, con su círculo central y posiciones, queda exactamente reseñada en la figura 2, teniendo 181 posiciones (bien sea taladros en el caso de ejecución perforada, ó círculos, en cualquiera de las otras dos.

80

Dicho círculo central 11, dispondría en su interior 5 posiciones, cuatro de ellas 12 formando los vértices de un cuadrado y otra central 13, y que sería el punto de partida del combate, para lo cual las fichas-boxeador, se situarían dentro del mismo, y sobre una 12 de las diagonales del ring, dejando libre la posición (13) central entre ellas.

85

También dispondría el terreno de juego, a modo de límites-cuerdas, sendas líneas 14, que delimitarían el mismo. Teniendo en cuenta que los boxeadores ficha, se desplazarían siguiendo diagonales, según puntuación de un primer dado, y en la perpendicular a la del primero, según puntuación de un segundo dado, a menos que "chocara" contra las cuerdas, en la que saldría rebotada la trayectoria. Si por el contrario, la trayectoria chocara con alguna de las esquinas 15, volvería sobre su camino.

90

95

En cuanto a los dados, podrían ser hexaédros, preferentemente con dígitos, que en el modelo se han realizado en base a un accionamiento mediante 4 pulsadores (16) incorporados al cerramiento 17 que constituye el modelo. Los marcadores (18) serían adecuados para llevar a cabo el triple tanteo de "asaltos" "puntos" (unidades y decenas) y "turnos". En el presente modelo se ha realizado a base de pulsadores (19), con accionamiento mediante trinque-

100

tes, pero evidentemente podrían llevarse a cabo mediante cualquier otra forma.

Finalmente, y como complemento del modelo, éste -- podría llevar un graderío (20) que actuaría a modo de marco, con -- una o dos tapas (21) basculantes a modo de vestuarios o receptáculo para guardar los boxeadores los cuales tendrían topes o cierres (22) que permitirían la apertura o cierre de los receptáculos-vestuarios.

Este Modelo es realizable en cualesquiera tamaños 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 BOXEO DE SOBREMESA, caracterizado -- porque está constituido básicamente por un tablero preferentemente de forma cuadrada con un círculo central y cuatro líneas-cuerdas -- que lo limitan.

2.- JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA, según reivindicación anterior caracterizado porque el tablero total dispone preferentemente de ciento ochenta y una 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 diez líneas equidistantes --

con diez posiciones e intercaladas nueve líneas con nueve posiciones cada una.

130

3.- JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque en el círculo central para el empuje del juego, irían dispuestos cinco posiciones, cuatro de ellas formando los vértices de un cuadrado y otra central.

135

4.- JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el cuadrilátero o terreno de juego, a modo de límites-cuerdas, dispondría de sendas líneas, que delimitarían el mismo, adecuadamente dispuestas para actuar a modo de pared de rebote cuando choquen con él las fichas-boxeador, y con cuatro esquinas para actuar a modo de inversión de sentido de desplazamiento.

140

5.- JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque consta de dos fichas a modo de boxeadores, pudiendo ser realizadas en base a figuritas, con esfera superior a modo de cabeza, un tramo cilíndrico y apéndice de menor diámetro, en cuerpo cilíndrico y anillos de retención.

145

6.- JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA, según reivindicación de la 1 a 3 y similar a la 4, pero adecuadamente modificado para utilización con medios magnéticos o de simple posicionamiento.

150

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

transparentes.

155 8.- JUEGO DE BOXEO 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 triángulo y que podrían accionar marcadores de "asaltos", "puntos" (unidad y decena) y turnos, los cuales estarían respectivamente compartimentados.

160 9.- JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque al campo de juego lo podría rodear total o parcialmente un graderío que tendría los marcadores y los dados.

165 10.- JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el graderío podría tener a modo de vestuario, uno o dos receptáculos para almacenaje de boxeadores-ficha con cierre adecuado.

11.- JUEGO DE BOXEO 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 siete-
hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 5 de Marzo del 1.981

JOSE PONS TORRES

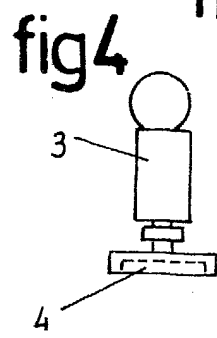
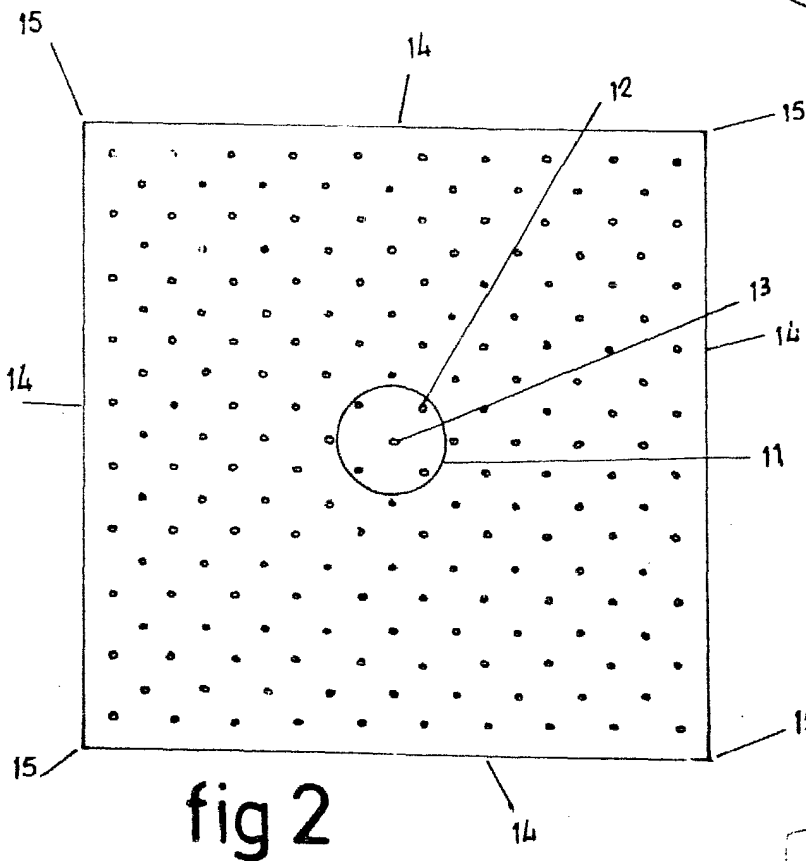
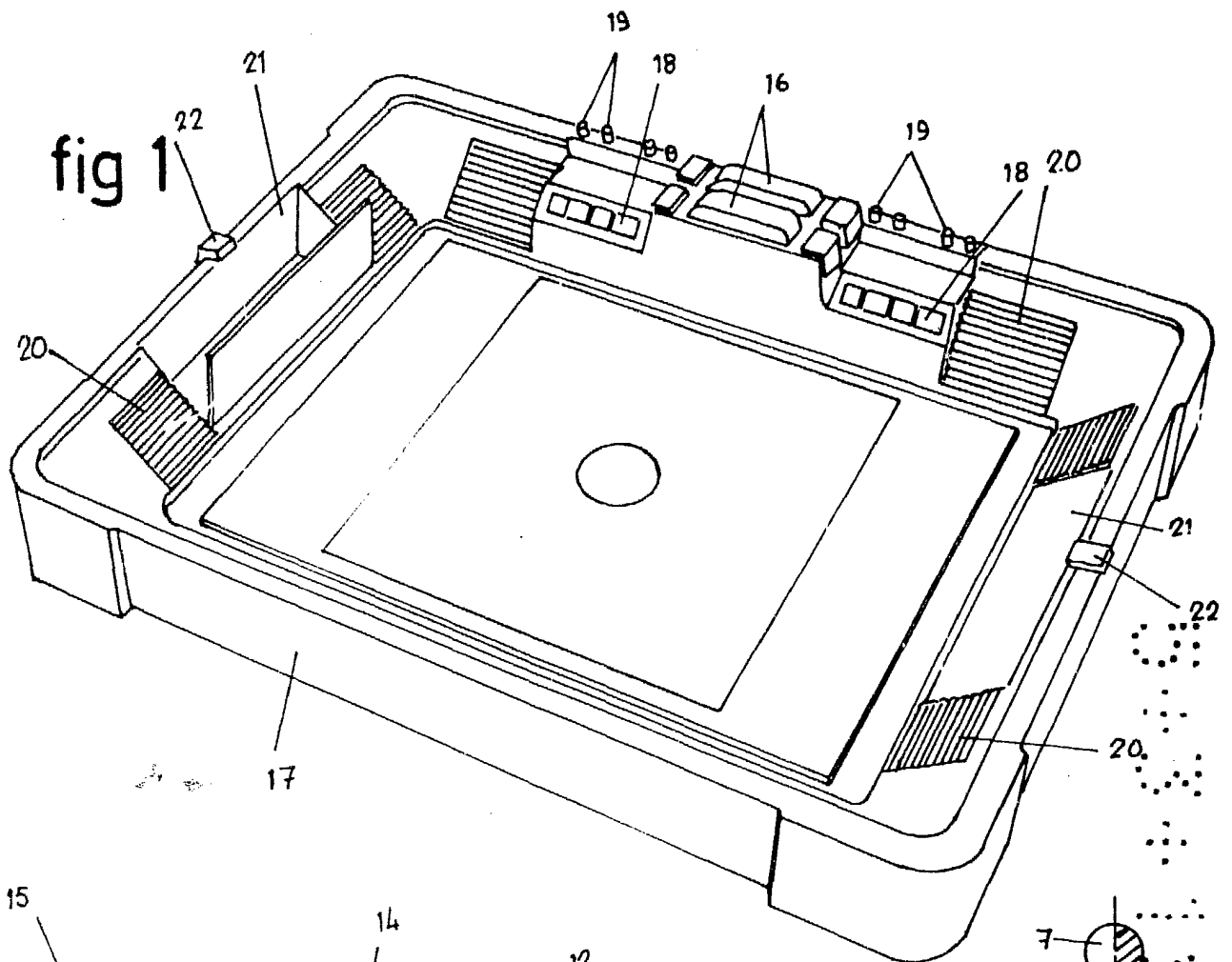


fig 6

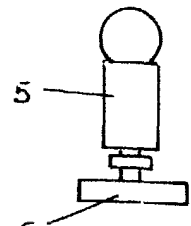
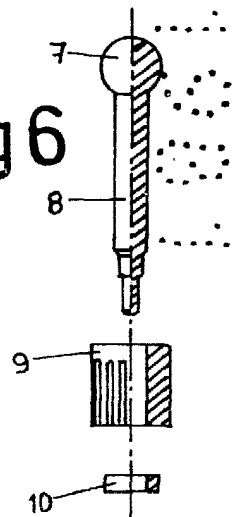


fig 5

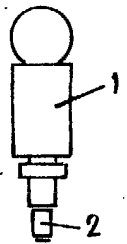


fig 3

escala variable

5 MAR. 1981
 JOSE PONS TORRES