

ES 25 6700 Y
FECHA DE PRESENTACION



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1981

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO 32 FECHA 33 PAIS
MICROFILMADO

47 FECHA DE PUBLICIDAD 48 CLASIFICACION INTERNACIONAL
INT. CL. A63 F 3/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE ATLETISMO EN SALA 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 ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA ", consiste en un juego de azar, 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) Aunque solamente depende del azar, sin embar-go mediante el mismo se pueden efectuar cuatro pruebas clásicas, - como son el salto de altura, lanzamiento de peso, medio fondo y velocidad.

d) Se acomoda de forma notable a las competicio-nes reales señaladas.

e) Puede jugarse entre dos personas, con seis atletas-fichas y dos fichas peso por bando, con posibilidad de exis-tir reservas.

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

g) Puede realizarse mediante conexiones y mandos electrónicos.

h) 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.

30

La figura 1 representa una vista en perspectiva -
de una realización del modelo en forma de estadio.

La figura 2 es una vista frontal del tablero de -
juego con las diversas pistas.

35

Las figuras 3, 4 y 5 son distintas formas de rea-
lizarse un atleta (ficha).

Las figuras 6, 7 y 8 son distintas formas de rea-
lizarse el peso (ficha).

La figura 9 representa un despiece del atleta fi-
cha.

40

El juego de atletismo de sobremesa, es un juego de
participación, en el que compiten dos jugadores, cada uno de ellos-
con un equipo formado por 6 atletas-fichas y dos fichas peso que se
desplazarían según la puntuación que determinarían uno o dos, sobre
un tablero que tendría cuatro pistas: una ovalada para la carrera -
de medio fondo; una recta para carrera de velocidad; un abanico pa-
ra el salto de altura; y un sector para el lanzamiento de peso, to-
do ello de acuerdo con unas normas que confieren a la partida un do-
ble carácter: educativo-formativo al introducir y fomentar las ven-
tajas de jugar aún con fichas al deporte nato por excelencia, y de-
portivo por ser fiel reflejo de lo que sucede en una auténtica com-

50

participación de atletismo de Tétralon.

Como se puede apreciar en las correspondientes figuras, este modelo estaría constituido básicamente por el terreno de juego, las fichas-atleta, las fichas-peso, los dados y el marcador.

55

El terreno de juego, tal y como se puede apreciar en la figura 2, está constituido por cuatro pistas: una ovalada (1) para la carrera de medio fondo; una recta (2) para la carrera de velocidad; un abanico 3 con foso 4 para el salto de altura y finalmente un sector 5 con círculo de lanzamiento 6, para efectuar el lanzamiento de peso.

60

La pista ovalada 1, tendría preferentemente cuatro calles paralelas, con noventa posiciones (7) en cada una de ellas por donde se desplazarían las fichas-atleta, existiendo una línea que coincide con posiciones perpendicular a las calles, que actuaría a modo de salida y meta de llegada.

65

Antes de la línea (8), las cuatro posiciones anteriores están separadas por cuatro líneas paralelas a la (8). Del otro lado de la (8), las segundas, terceras, cuartas y quintas posiciones están unidas respectivamente por líneas. Después de la línea quinta, hay una recta entre posiciones que limita esta zona con el resto de la pista.

70

La pista recta 2, tendría preferentemente cuatro calles rectas, con treinta posiciones (9) en cada una de ellas, por donde se desplazarían las fichas atletas, existiendo unas líneas --

75

(10) y (11) perpendiculares a las calles y destinadas respectivamente a salida y meta de llegada.

80 Antes de la línea de meta (11) las cuatro posiciones anteriores están separadas entre sí por cuatro líneas paralelas a la (11). De otro lado las segundas, terceras, cuartas y quintas posiciones están unidas respectivamente por líneas paralelas a la (11). Después de la línea quinta hay una recta que limita la pista.

85 La pista (3) en forma de abanico, tendría preferentemente siete posicionamientos dispuestos sobre cuatro radios, con una segunda fila 12 de partida o inicio del salto, con un rectángulo a modo de foso 4 y una primera fila (13) de inicio de salto válido.

90 La pieza (5) en forma de sector, tendría preferentemente doce posicionamientos de juego dispuestos sobre cuatro radios, con un círculo de lanzamiento (6) y cuatro posicionamientos (14) de inicio de partida.

95 la ficha-peso tendría preferentemente forma esférica 15 y en la versión perforada representada en la figura 6 constaría de una esfera 15 con un apéndice (16) adecuadamente coloreadas para su distinción y que permite su encaje en las perforaciones de posicionamiento (14) de la pista (5) en forma de sector. En la versión magnética podría tener la forma representada en la figura 8 teniendo un pequeño imán (17). En la versión de simple posicionamiento estaría montado sobre una base (18) lisa.

100

Las fichas-atleta tendrían una forma tal como se-

representan en las figuras 3, 4, 5 y 9. En la versión perforada, tendría una base cilíndrica (19). En la versión magnética tendría la base un pequeño imán (20) y en la de simple posicionamiento una zona -- plana (21) en todos los casos para soportarse de forma estable sobre el tablero. Asimismo, se puede apreciar en la figura 9, que una realización del presente jugador-atleta, podría constar de una esfera (22), con tramo (23), cuerpo cilíndrico coloreado (24) y anillo de retención (25) y todos ellos anulares.

En cuanto a los dados, podrían ser hexaedros, preferentemente con dígitos, que en el modelo se han realizado en base a un accionamiento mediante pulsadores (26) incorporados al modelo.

Los marcadores (27), serían adecuados para llevar a cabo no sólo la cuenta del número de vueltas, sino también para contabilizar la puntuación del match. En el presente modelo se ha realizado a base de pulsadores (28) con accionamiento mediante triquetre, pero evidentemente podrían llevarse a cabo de cualquier forma.

Finalmente, y como complemento del modelo, este podría llevar un graderío (29) que actuaría a modo de marco, con una o dos tapas (30) basculantes a modo de vestuario (31) o receptáculo para guardar las fichas-atletas y fichas-peso, los cuales tendrían topes o cierres (32) que permitirían la apertura o cierre de los receptáculos-vestuarios.

Este Modelo es realizable en cualesquiera de tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible 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:

130

R E I V I N D I C A C I O N E S

1.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, caracterizado por estar constituido, básicamente, por un tablero, unas fichas-atleta, y unas fichas-peso, unos dados y un marcador.

135

2.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según reivindicación anterior caracterizado porque el tablero, de forma rectangular, tendría preferentemente cuatro pistas: una ovalada para la carrera de medio fondo; una recta para la carrera de velocidad; un abanico para el salto de altura y un sector para el lanzamiento de peso.

140

3.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque la pista ovalada tendría preferentemente cuatro calles paralelas, con noventa posiciones en cada una de ellas, donde se desplazarían las fichas-atleta, existiendo una línea que coincide con posiciones perpendicular a las calles, que actuaría a modo de salida y meta de llegada. Antes de la línea de salida-meta las cuatro posiciones anteriores están separadas por cuatro líneas paralelas a dicha línea de salida-meta. Del otro lado de esta línea de salida-meta, las segundas, terceras, cuartas y quintas posiciones están unidas respectivamente por líneas. Después de la línea que une las quintas posiciones hay otra recta antes

145

150

de la siguiente posición, que limita esta zona del resto de la pista.

155 4.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque la pista rec-
ta tendría preferentemente cuatro calles rectas, con treinta posi-
160 ciones en cada una de ellas por donde se desplazarían las fichas -
atletas, existiendo unas líneas perpendiculares a las calles y des-
tinadas a salida y meta de llegada. Antes de la línea de meta, las
cuatro posiciones anteriores están separadas entre si, por cuatro-
líneas paralelas a la de meta. Del otro lado de esta línea de meta,
las segundas, terceras, cuartas y quintas posiciones están unidas-
respectivamente por líneas paralelas a la línea de meta. Después -
de la línea quinta hay una recta que limita la pista.

165 5.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque la pista en --
forma de abanico, tendría siete posicionamientos dispuestos sobre
cuatro radios, con una segunda fila de partida o inicio de salto -
con un rectángulo a modo de foso dispuesto en el centro del abanico
y una primera fila de inicio de salto válido.

170 6.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque la pista en -
forma de sector, tendría preferentemente doce posicionamientos de
juego, dispuestos sobre cuatro radios, con un círculo central de =
lanzamientos y cuatro posicionamientos de inicio de partida.

175 7.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, se-

180 gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque consta de 12 -
fichas-atleta, pudiendo ser realizados en base a figuritas con esfé-
ra superior a modo de cabeza, un tramo cilíndrico y apéndice de me-
yor diámetro con cuerpo cilíndrico y anillos de retención y 4 fi-
chas-peso realizadas a base de una esfera-bola y un apéndice.

8.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según
reivindicación de la 1 a 5 y similar a la 6, pero adecuadamente mo-
dificado para utilización con medios magnéticos o de simple posicio-
namiento.

185 9.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, se-
gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado
de dados pudiendo ser accionados los mismos mediante pulsadores que
los harían moverse dentro de unos receptáculos transparentes.

190 10.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA según
reivindicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado de
marcadores de puntuación y número de vueltas con mandos, siendo una
realización de los mismos a base de pulsadores con trinquete.

195 11.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según
reivindicaciones anteriores caracterizado porque al campo de juego -
lo podría rodear total o parcialmente un graderío que tendría el mar-
cador y los dados.

200 12.- JUEGO DE ATLETISMO EN SALA DE SOBREMESA, según
reivindicaciones anteriores caracterizado porque el graderío podría
tener a modo de vestuarios, uno o dos receptáculos para el almaceña-
je de atletas-ficha y fichas-peso con cierre adecuado.

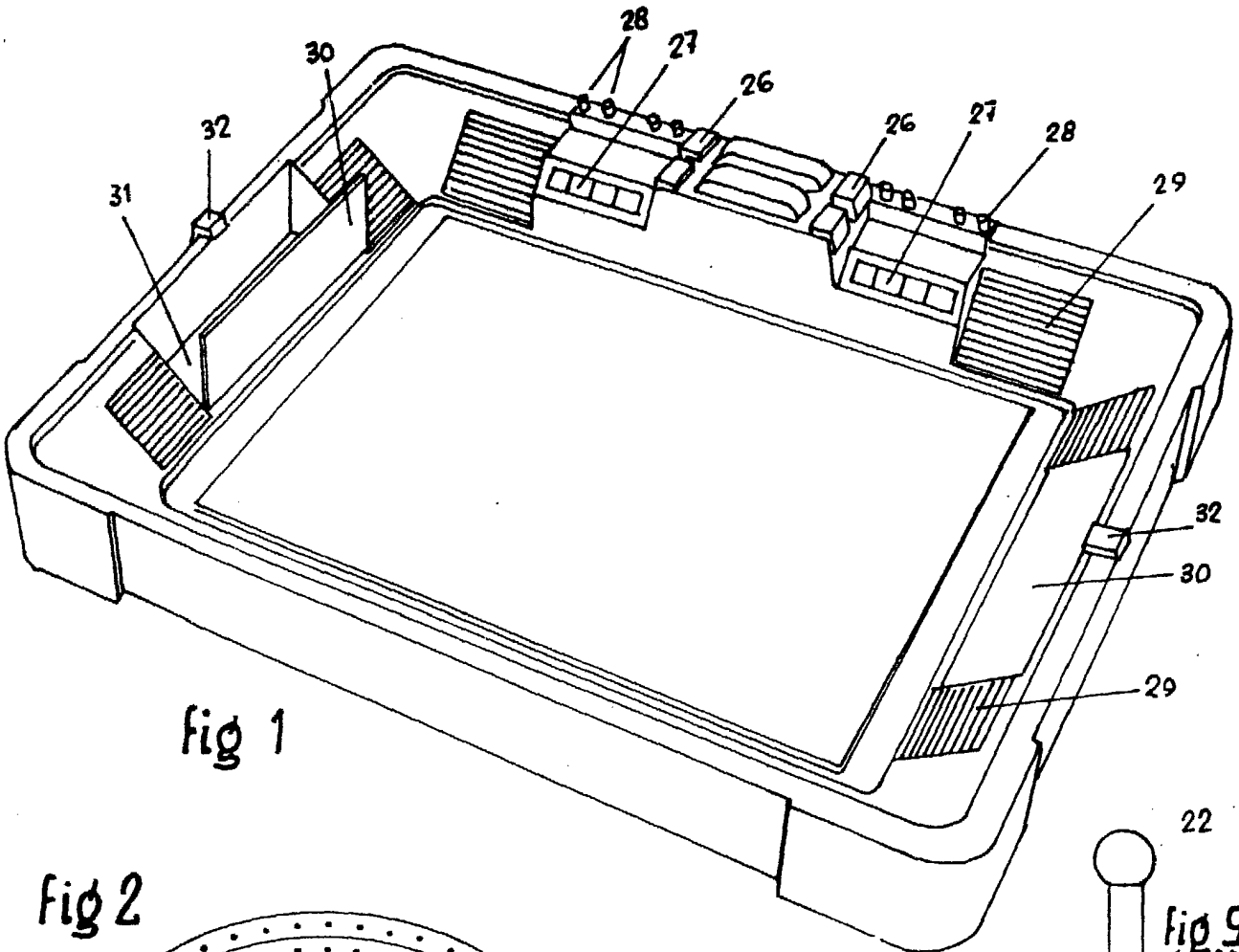
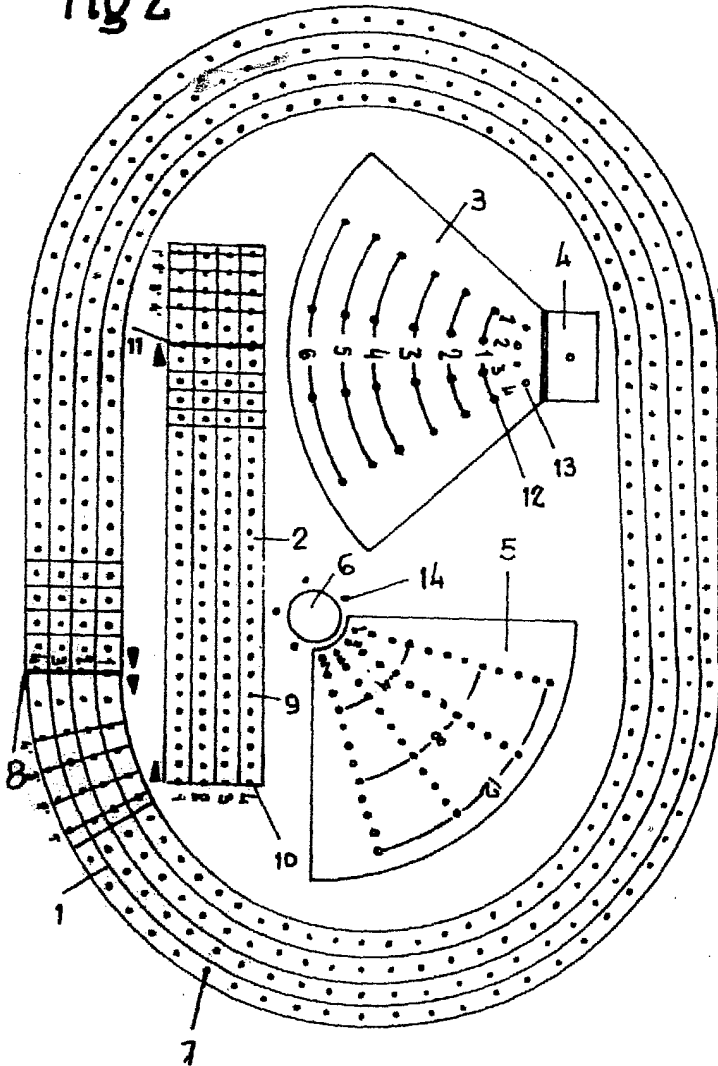


fig 1

fig 2



escala variable

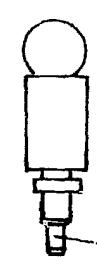
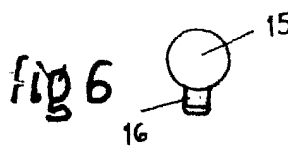
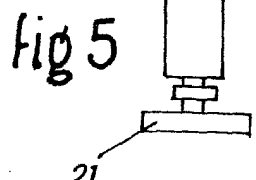
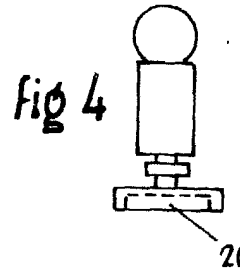


Fig 8
MAR. 1981