

(10) ES (11) NUMERO (21) 25 6748 (10) Y (22) FECHA DE PRESENTACION



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1981

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO	A 63 F 3/00	

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
--------------------------	----------------------------------

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN	
"JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA"	

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

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
MADRID.- Avd. de 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 un " JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA ", consistente en un juego mezcla de azar y de cálculo de probabilidades, para jugar sobre un tablero característico, con ayuda de fichas y dados, el cual es totalmente nuevo y desconocido en España 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.

10 a) Está concebido de forma que es un juego altamente instructivo y de un gran impacto.

b) No solamente depende del azar, sino también de la precisión de probabilidades que efectuará cada jugador.

15 c) No solamente se pueden tener múltiples variaciones en tácticas a emplear sino que también se posibilita que en el transcurso del juego se pueden efectuar cambios rápidos en la misma, con jugadas " geniales " y aprovechamiento de fallos.

d) Se adapta básicamente al juego del balonmano real.

20 e) Puede ser jugado por dos personas, por grupos de personas o incluso por una sola, empleando en todo caso cada equipo 7 fichas (jugadores).

f) Permite desarrollarse ya sea con tableros perforados, magnéticos o por simple superposición en tableros convencionales.

25 g) Puede realizarse mediante conexiones y mandos-

electrónicos.

h) Su comercialización y fabricación puede ser --
llevada a cabo con costes muy bajos.

30 En el dibujo adjunto, al objeto de facilitar su -
descripción, a título de ejemplo y por ello sin caracter limitativo
alguno, por lo tanto se ha representado una forma característica de
realización del modelo que se preconiza.

La figura 1 representa una vista en perspectiva -
de este modelo.

35 La figura 2 se ha representado una vista en plan-
ta de una realización del terreno de juego.

Las figuras 3, 4 y 5 representan respectivamente,
jugadores en versiones para tablero perforado, magnético y convención-
cional.

40 Las figuras 6, 7 y 8 representan respectivamente-
distintas versiones de balón, en juego con tablero perforado, magné-
tico y convencional.

La figura 9 es una representación de un despiece-
de un jugador.

45 El juego de balonmano de sobremesa es un juego de
participación en el que compiten dos jugadores cada uno con un equi-
po formado por 7 fichas-jugador, las cuales desplazan una ficha-ba-
lón, según la puntuación que determinan 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

50

carácter: educativo, por el ejercicio mental que entraña el cálculo de probabilidades de los distintos movimientos, y deportivo por ser fiel reflejo de lo que ocurre en un auténtico encuentro de balonmano.

55 La presentación del juego se realiza en las versiones de: perforada y convencional, magnética. En cada caso los distintos elementos se adaptan a una u otra modalidad.

60 La ficha-balón tendría forma esférica (1), y según se puede apreciar en la figura 6, en la versión perforada, el balón 1 tendría un pequeño apéndice (2), que permite su encaje en las perforaciones (3) del tablero (4), o en el vaciado (5) de la cabeza (6) del jugador ficha. En la versión magnética, podían tener la forma representada en la figura 7, teniendo un pequeño imán (7). En la versión de simple posicionamiento, el balón 1 estaría montado sobre una base (8) lisa con un rebaje central (9).

65 Las fichas-jugador, tendrían las formas representadas en las figuras 3, 4, 5 y 9. En la versión perforada, la cabeza 6 tendría el orificio central 5. En la versión magnética la cabeza tendría un pequeño imán 10, con peana 11 y eventual imán inferior 12. En la versión de simple posicionamiento, representada en la figura 5, la cabeza 6 tendría una zona superior plana con un saliente 13.

70 En todos los casos, las cabezas y pies de los jugadores-ficha, podrían soportar de forma estable la ficha-balón, cuando esta coincide con la ficha-jugador en una misma posición.

75

Así mismo, tal y como se puede apreciar en la figura 9, lo cual es una representación del presente jugador-ficha, éste podría constar de una esfera superior a modo de cabeza 14, con tramo 15, pivote 16, cuerpo cilíndrico 17 y anillo retenedor 18.

80 Hay siete fichas-jugador por equipo (6 jugadores-
de campo y un portero), de distinto color para uno y otro equipo.

85 El terreno de juego es una lámina preferentemente-
de material sintético, madera, chapa etc., de forma rectangular tal
y como aparece dibujado en la figura 2 cercado por una moldura y di-
vidido por el eje de simétrica (19) en dos campos iguales y simétri-
cos (20) (uno por cada equipo), delimitado todo él por una serie -
de líneas que enmarcan las diferentes areas de que consta, según se-
detalla en el adjunto gráfico.

90 El terreno de juego contiene 135 cuadrículas igua-
les (9 a lo ancho y 15 a lo largo), cuyos vértices son las posicio-
nes por donde se desplazan las fichas. Además el punto de intersección
de las dos diagonales de cada cuadrícula constituye una posición más
en cada una de ellas. De esta forma, son 295 posiciones las que con-
tiene en total el terreno de juego: 9 sobre la línea divisoria de am-
bos campos, y 143 en cada uno de ellos.

95 En cada campo existe un area de portería (delimi-
tada por la línea continua (21) con 18 posiciones (en el gráfico, el
casquete circular (22), con su correspondiente portería (23) y línea
de gol (24) y un area de penalty (25) (delimitada por la línea dis-
continua (26) con 15 posiciones, que rodea el area de portería.

105 En el centro del terreno de juego existe la posición de saque de centro (27) y en cada una de las cuatro esquinas - hay una posición de saque de córner (28). Así mismo en cada una de las areas de penalty (25) hay una posición de lanzamiento de penalty (29).

En cuanto a los dados, podrían ser hexaédros, preferentemente con dígitos, los cuales en la presente realización estarían encapsulados en (30), siendo accionados por pulsadores (31)- incorporados al modelo.

110 Los marcadores (32) serían adecuados para llevar a cabo no solo el tanteo, sino también si se desea, el tiempo en el que se está jugando. En el presente modelo se han realizado a base de ~~pulsadores~~ (33) un accionamiento mediante trinquete, pero eviden temente podrían ser realizados de cualquier otra forma.

115 Finalmente, y como complemento del modelo, este - podría llevar un marco a modo de graderío (34) con una o dos tapas- (35) basculantes a modo de vestuarios o receptáculo para guardar -- los jugadores ficha y balones-ficha, los cuales tendrían topes o -- cierres (36) que permitirían la apertura o cierre de los vestuarios receptáculos.

120 Este Modelo es realizable en cualesquiera de tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modi ficaciones de detalle en tanto que estas no alteren su fundamento.

- N O T A -

125 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

130 1.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, caracteriza do porque está constituido por un tablero, de forma rectangular, - dividido en dos zonas iguales por un eje simétrica recto y perpendi cular a los lados mayores del rectángulo.

135 2.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según rei-- vindicación anterior caracterizado porque el tablero dispone prefe rentemente de 135 cuadrículas iguales (9 a lo ancho y 15 a lo lar go), cuyos vértices son las posiciones por donde se desplazarán las fichas y además, cada uno de los puntos de intersección de las dos diagonales de cada cuadrícula, constituye una posición más en cada una de ellas, con lo que serían 295 las posiciones que contie ne en total el terreno de juego: 9 sobre la línea divisoria de am bós campos y 143 en cada uno de ellos.

140 3.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según rei-- vindicaciones anteriores caracterizado porque en cada campo existe un área de portero de forma de casquete circular, con 18 posicio nes, con su correspondiente portería y línea de gol, asimismo con un área de penalty, en forma de anillo circular con punto de lanza miento, y con 15 posiciones que rodea el area de la portería. En el centro del terreno de juego existe una posición central de sa que de centro y en cada una de las cuatro esquinas una de saque de córner.

155 4.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque las posiciones determi-
nan líneas que serán paralelas o perpendiculares a la línea divisoria
del medio campo, pero cuyo paralelismo se realiza con desplazamien-
to de una línea sobre otra en el valor mitad de la distancia entre-
dos posiciones contiguas.

160 5.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque consta de 14, fichas a -
modo de jugadores (7 por equipo), pudiendo ser la forma de las --
mismas variable, y pudiendo soportar encima de él la materialización
de un balón, mediante imanes taladros, pivotes o peanas soporte o -
adhesivo.

165 6.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque consta de una ficha-balón
que puede tener distintas formas, color, o tamaño que las de la rei-
vindicación anterior, y que al igual que aquella puede situarse en-
el tablero en determinada posición, por introducción en taladros dis-
puestos en el tablero, por simple posicionamiento mediante imanes o
por medios adhesivos y que materializa el balón.

170 7.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque puede ser realizado el -
jugador-ficha en base a figuritas con esfera superior a modo de ca-
beza con taladro centrado, un tramo cilíndrico y apéndice de menor-
diámetro, con cuerpo cilíndrico y anillo de retención, para introdu-
cción en tablero perforado.

175

8.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque adecuadamente modifica--
dos para la utilización con medios magnéticos o de simple posiciona-
miento.

180

9.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado de dados,
pudiendo ser accionados los mismos mediante pulsadores, que los ha-
rían moverse dentro de receptáculos transparentes.

185

10.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado de marca-
dores de tanteo y tiempos con mandos, siendo una realización de los
mismos a base de pulsadores con trinquete.

190

11.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque el campo de juego, podría
estar total o parcialmente rodeado por un marco a modo de graderío,
que tendría marcadores y dados.

195

12.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque el marco, a modo de gra-
derío, podría tener a modo de vestuarios, uno o dos receptáculos --
para almacenaje de jugadores-ficha y balón-ficha con cierre adecua-
do.

200

13.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA.

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

Consta la presente memoria descriptiva de ocho ho-

hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 6 de Marzo del 1.981


JOSÉ PONS TORRES

0
3
0
4
0
0
1

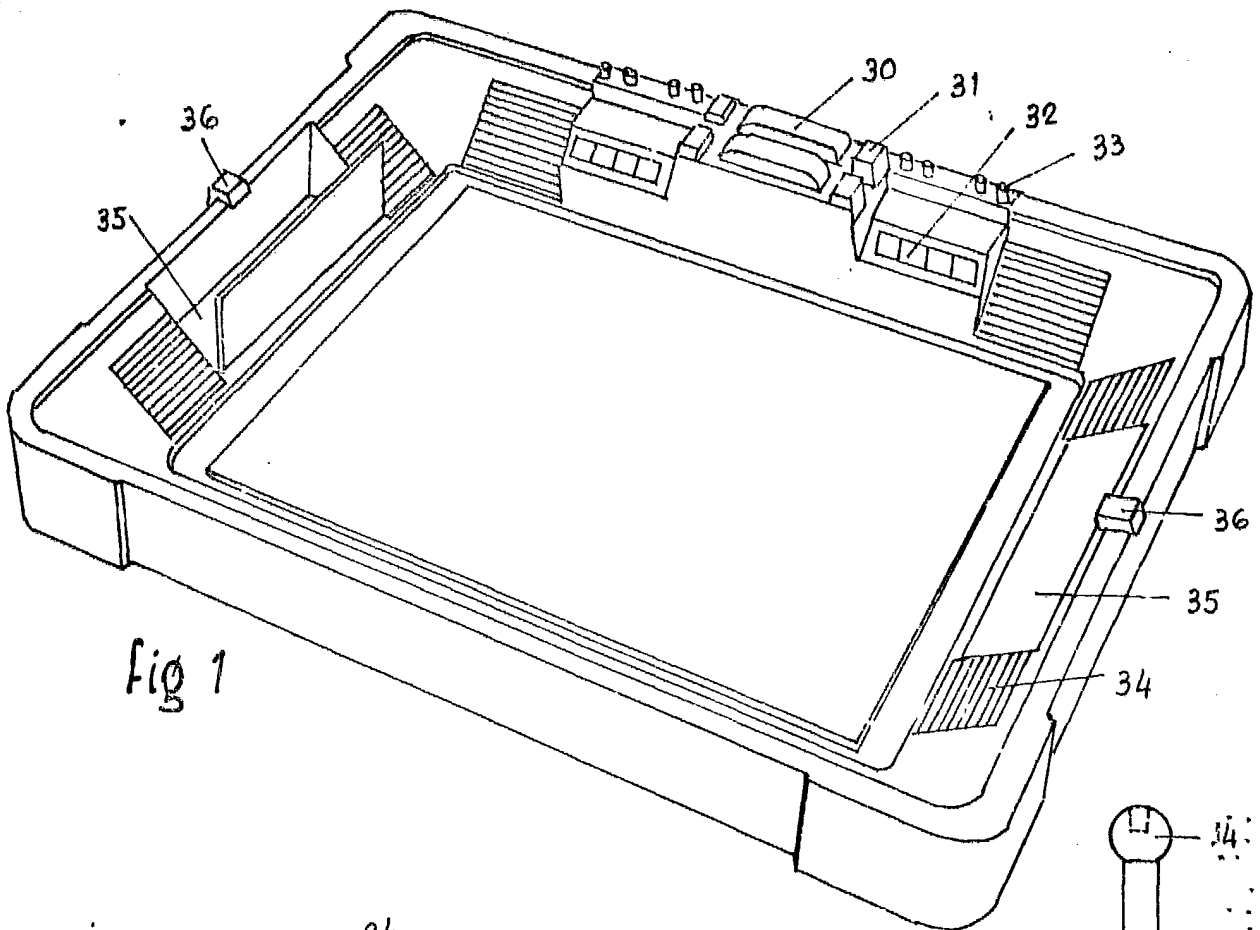


Fig 1

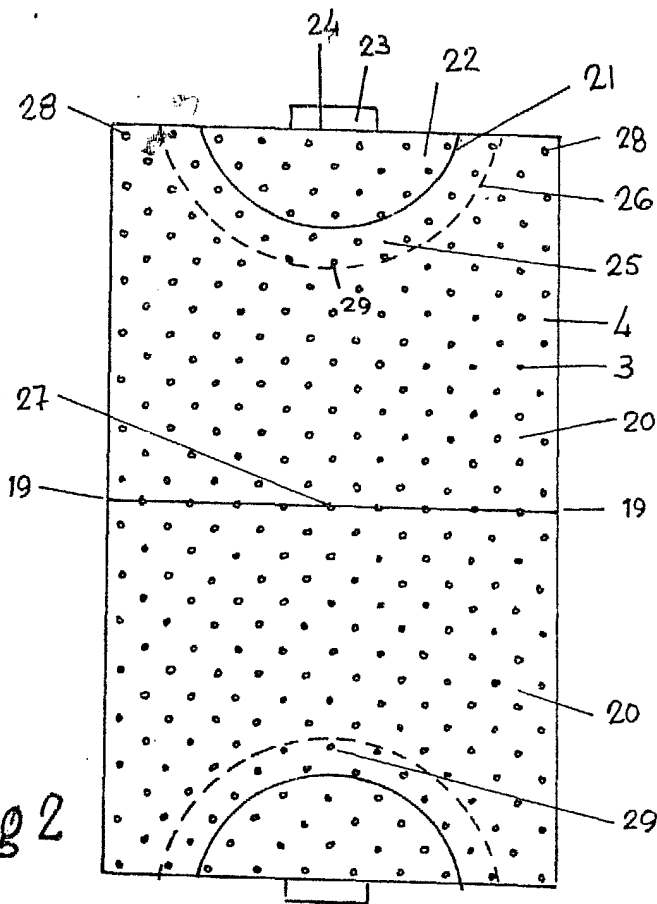


Fig 2

escala variable

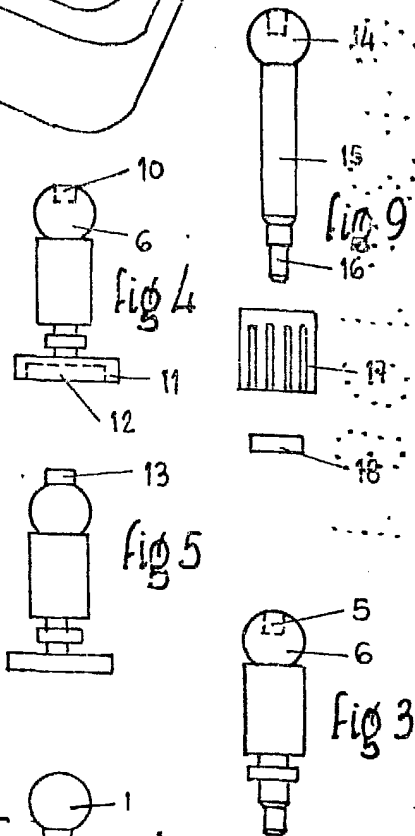
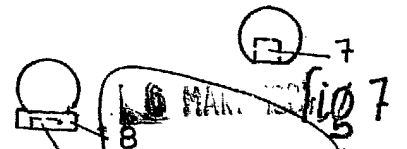


Fig 8



JOSE PONS TORRES