

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 264983 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION

16 NOV. 1982

MODELO DE UTILIDAD

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 7/07
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN	
"JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA PERFECCIONADO"	

(71) SOLICITANTE (S)	
D. SALVADOR ROCA BUENO Y D. RAFAEL J. CASTAÑER DEGOLLADA	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
BARCELONA.- Valencia nº 282	

(72) INVENTOR (ES)	
--------------------	--

(73) TITULAR (ES)	
D. SALVADOR ROCA BUENO Y D. RAFAEL J. CASTAÑER DEGOLLADA	

(74) REPRESENTANTE	
DÑA. VISITACION PERALTA ALVAREZ	

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de fútbol de sobremesa que ha sido ideado de manera que resulta notablemente ventajoso con relación a los conocidos que comprenden unas figuras constituti-
vas de los futbolistas, porque, a diferencia de lo que ocurre con dichos juegos usuales, los futbolistas tienen una total estabilidad sobre el campo de juego sin que lleguen a volcarse. Además de ello, los futbolistas han
10 sido simplificados y el juego comprende unas vallas anunciadoras que circundan el campo y una caja donde se alojan unos botones constitutivos de los futbolistas, cuya caja presenta el aspecto de un autobús de los uti-
lizados por los jugadores para sus desplazamientos. Por
15 tanto, con todo ello el juego resulta muy completo a la vez que recreativo.

Para facilitar una explicación más detallada y su comprensión, se acompaña una hoja de dibujos en los que se ha representado un caso práctico de realiza-
20 ción que se cita sólo a título de ejemplo no limitati-
vo del alcance del presente modelo de utilidad.

En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en planta que muestra el tablero de juego simulativo del terreno circundado por las piezas imitativas de las vallas anunciadoras y sobre el que aparecen unos botones constitutivos de los
25 futbolistas.

La figura 2 ilustra uno de los botones-jugador en una vista en planta.

La figura 3 representa un botón-jugador en al-

30

zado y sección.

La figura 4 representa en sección alzada una de las vallas.

La figura 5 es una vista en perspectiva de la caja-autobús para los futbolistas.

Según los dibujos, el juego de fútbol de sobre-mesa que se describe en el ejemplo consta de un tablero que presenta el aspecto del terreno o campo de fútbol -1- que queda circundado por unas piezas -2- que asemejan vallas anunciadoras y están articuladas a bisagra -3- a pares. Las vallas cuando se hallan extendidas están su-puestas al borde de contorno del campo -1- de modo que mantienen tensa la lámina que constituye dicho campo. Cuando no se utilizan, las vallas -2- se pliegan dian-te sus bisagras -3- para guardarlas.

En el juego se utilizan unos botones -4- trans-parentes poseedores de una cavidad -5- en cuyo fondo va adherida una lámina u hoja de papel o cartulina discoi-dal -6- en la que está impresa la cara o figura -7- de un jugador de fútbol, que es visible por la cara supe-rior del correspondiente botón gracias a la transparen-cia del mismo.

En la realización del juego, los botones-juga-dor -4- son impulsados por mediación de un botón empu-jador -8- con cuyo borde se presiona elásticamente el borde de dichos botones -4- los cuales, a su vez, han de impulsar un botón-balón -9-, es decir, un botón en el que está impreso, o representado de otro modo, el balón que, como en el juego real, ha de penetrar en las porte-rías -10- que están defendidas por sendos botones-portero

-11- que son de mayor tamaño que los botones-jugador -4- y están constituidos de igual manera por un botón transparente dotado de una cavidad en cuyo fondo va dispuesta una lámina discoidal con la cara o figura del portero, cuyos botones-portero son movidos mediante otros respectivos botones impulsores -8-.

5

Las piezas -2- formativas de vallas publicitarias presentan un borde interior -2a- recto y de altura suficiente para actuar como tope que impide que el balón -9- salte por encima de dichas vallas -2- al ser impulsado por los botones-jugadores -4-.

10

El juego comprende unos marcadores de tantos -12- de constitución convencional.

Durante la realización del juego, las vallas -2- se unen en las esquinas del campo con medios, no ilustrados de constitución variable, tales como espigas, salientes y entrantes de ensamble, etc.

15

El juego comporta una caja -13- que presenta el aspecto de un autobús donde se alojan los botones-jugador -4- y los botones-portero-11- a semejanza de como lo hacen los jugadores en la realidad para sus desplazamientos.

20

El juego podrá fabricarse en cualquier clase de material apropiado y en las formas y dimensiones más convenientes, no existiendo sobre el particular ninguna limitación.

25

Descrita suficientemente la naturaleza del modelo, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalle que se introduzca en el mismo se considerará incluida dentro de la protección que proporciona

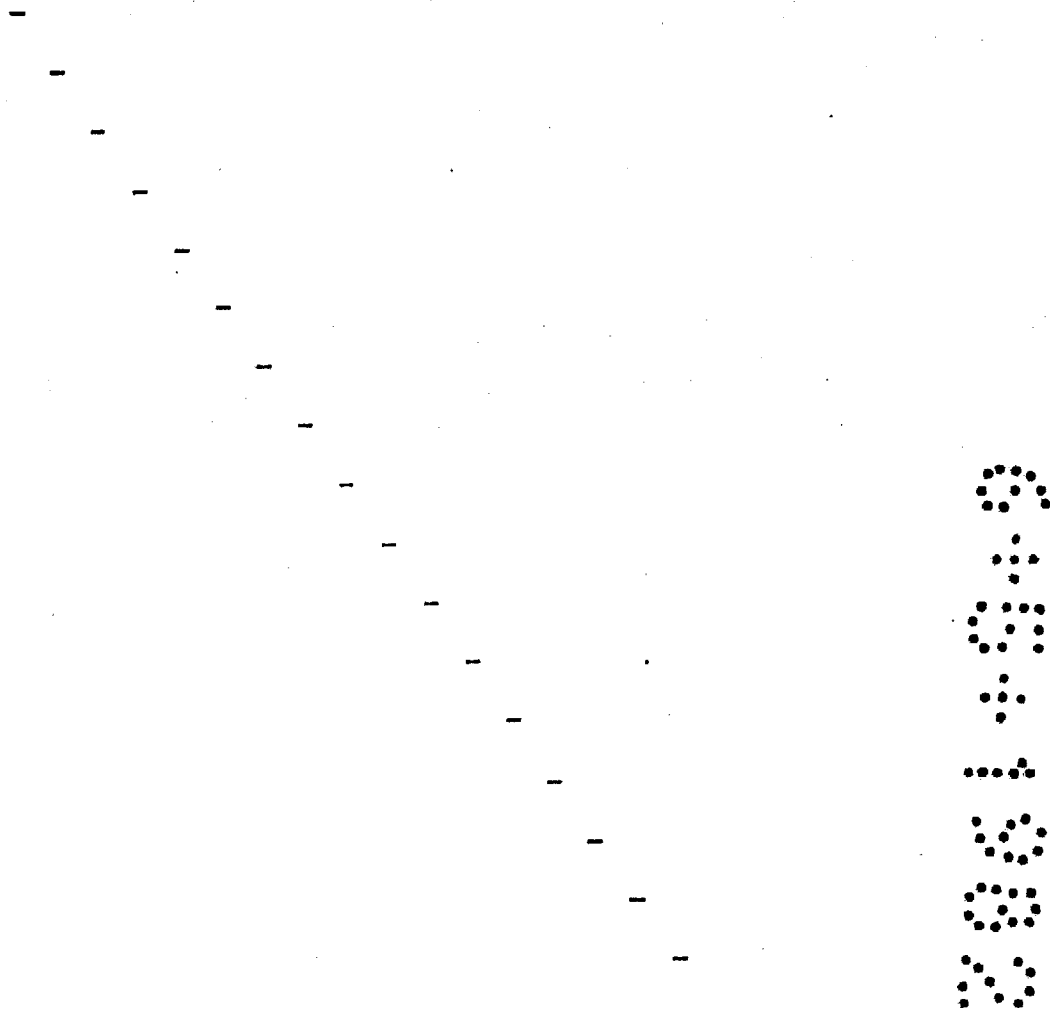
30

el presente registro, en tanto que no se altere esencialmente su finalidad característica.

N O T A

Por último, se declaran de novedad y utilidad las siguientes:

5



10

15

20

25

30

REIVINDICACIONES

5 1. Juego de fútbol de sobremesa perfeccionado, caracterizado porque los jugadores y los porteros consisten en sendos botones cuya cara superior muestra el rostro de los correspondientes futbolistas, utilizándose en el juego unos botones con cuyo borde se actúa con presión sobre el borde de los botones-jugadores para desplazarlos hacia un botón representativo del balón con el fin de dispararlo, así como otros botones con los que del mismo modo se accionan los botones-portero, comprendiendo el juego unas piezas que asemejan vallas publicitarias y se disponen circundando la lámina formativa del terreno de juego sobre cuyo borde de contorno se aplican dichas piezas para mantener la lámina tensada, cuyas piezas se articulan a bisagra a pares para el plegado, cuyo juego comprende marcadores de tantos y una caja que presenta constitución de autobús de desplazamiento de los futbolistas y aloja los botones-futbolistas cuando no se desarrollan encuentros.

10 20 2. Juego de fútbol de sobremesa perfeccionado, según la reivindicación 1, caracterizado porque los botones-futbolistas son transparentes y poseen una cavidad inferior en cuyo fondo está adherida una lámina representativa del rostro del jugador.

3. JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA PERFECCIONADO.

Todo ello según se describe en el cuerpo de esta memoria, se reivindica en su nota y se representa sólo a título de ejemplo no limitativo en la adjunta hoja de dibujos.


La presente memoria descriptiva consta de siete

te hojas foliadas y mecanografiadas por una sóla de sus
caras y a dos espacios.

MADRID,

6 MAYO 1982

VISITACION PERALTA
P. P.


Fdo. FERNANDO MARQUES ALOS

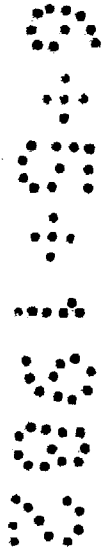


Fig. 1

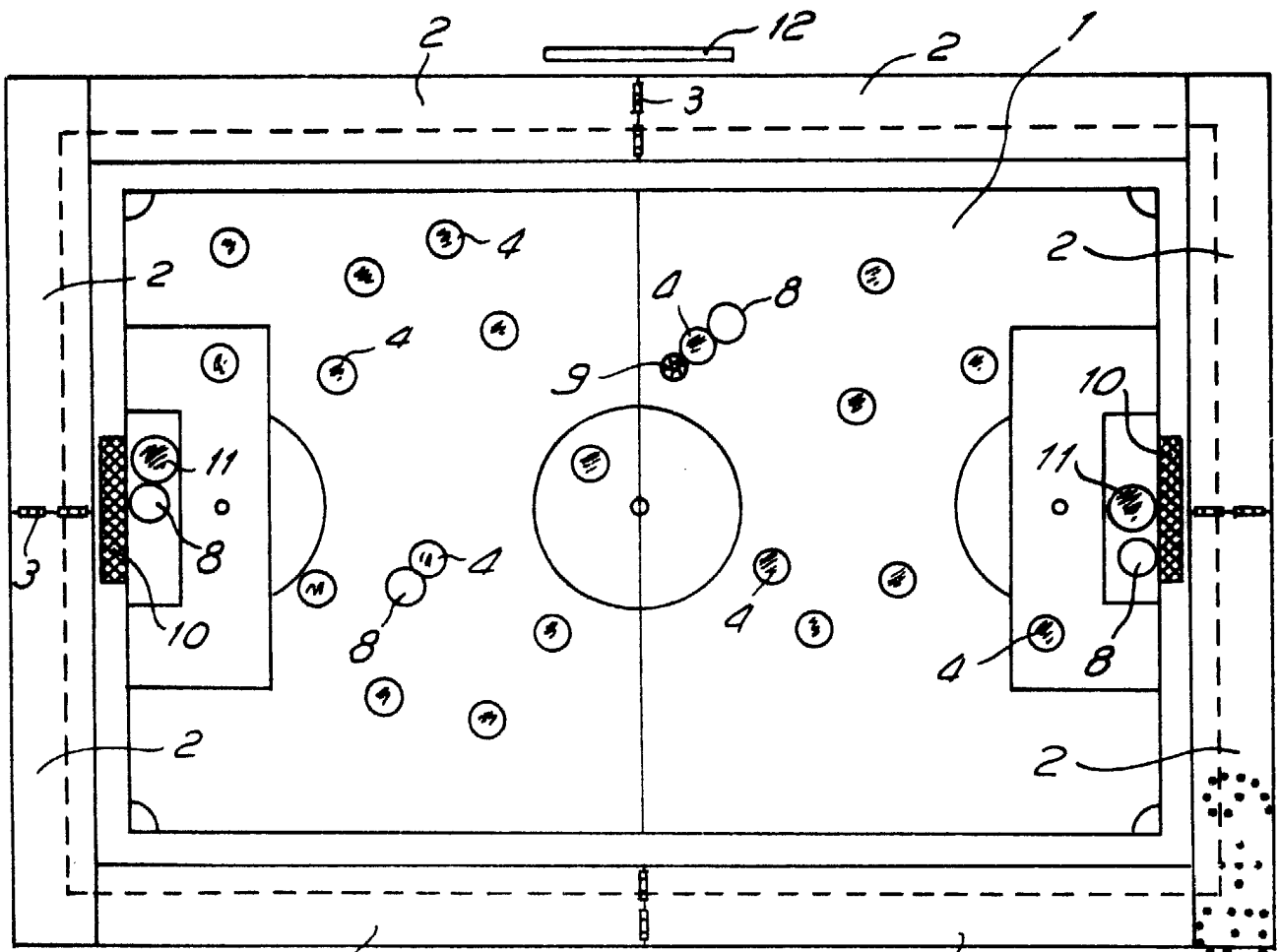


Fig. 2

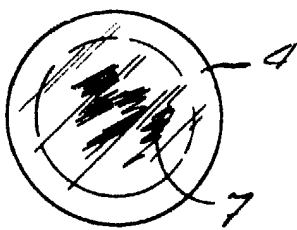


Fig. 3

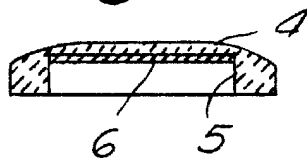
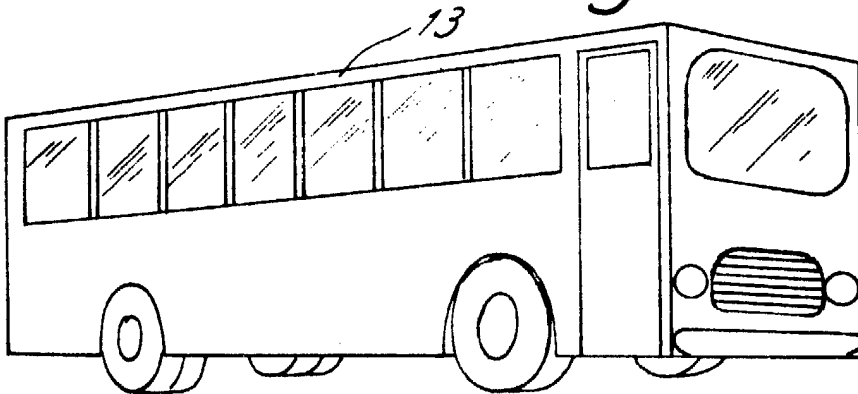


Fig. 4



Fig. 5



Madrid, 6 Mayo 1.982.

VISITACION PERALTA
P. P.

Fdo. FERNANDO MARQUES ALOS

Escala variable