

10 ES 11 21 22	NUMERO 279.927	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 11 JUNIO 1984	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD** 16 DIC. 1984

30 PRIORIDADES 31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------------------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 7/24
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCION JUGUETE DE COMPETICION ENTRE EQUIPOS
---

71 SOLICITANTE (S) INOVAC-RIMA, S.A
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Larragana 4 Zona Industrial de Betoño VITORIA
--

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

73 TITULAR (ES)
-----------------

74 REPRESENTANTE D. JULIO HERRERO ANTOLIN
--

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un juguete  
5 de competición entre equipos, aplicable a la práctica de sobremesa de determinados deportes tales como el fútbol, del tipo de los que configuran una plataforma simulativa del campo de juego, sobre la que se sitúan muñecos que intervienen en el desarrollo del mismo, con la particularidad  
10 de que tales muñecos están capacitados para desplazarse, dentro de unos ciertos límites, sobre la citada plataforma, así como de golpear a la bola en funciones de balón o pelota, para provocar el lanzamiento de la misma hacia la portería contraria.

15 Existen juguetes de este tipo, comunmente denominados "futbolines", pero en ellos se establecen determinadas alineaciones transversales de jugadores, inamovibles unos respecto a otros dentro de cada alineación transversal, y tan solo móviles en dicho sentido transversal o en sentido  
20 de basculación para poder golpear la pelota.

El juguete que la invención propone presenta como una de sus características fundamentales el hecho de que cada jugador resulta independiente de los demás, estando capacitado para desplazarse longitudinalmente sobre la  
25 plataforma de juego, dentro de unos determinados límites, así como para girar golpeando la bola o pelota con uno de sus pies.

Para ello dicho juguete se constituye a partir de una carcasa, preferentemente obtenida por moldeo a base de material plástico, en la que se define la citada plataforma superior simulativa del campo de juego, el cual queda sensiblemente rehundido respecto de su borde perimetral, ; configurando una especie de cubeta que impide mayoritariamente que la bola abandone dicho campo de juego, a la vez que tales bordes se prolongan considerablemente hacia abajo determinando un faldón o tabique perimetral que distancia adecuadamente la plataforma de juego del borde inferior del juguete, definiendo un receptáculo inferior para ubicación de los mecanismos de accionamiento del juguete, y permitiendo la salida lateral, a través de dicho tabique, de los correspondientes mandos al efecto.

En la plataforma constitutiva del campo de juego se establecen ranuras longitudinales, rectilíneas, que forman dos grupos entremezclados, uno correspondiente a cada equipo, por cada una de cuyas ranuras emerge un corto eje vertical al que es solidario un patín de deslizamiento sobre dicha ranura y que cuenta con medios de recepción para el correspondiente muñeco simulativo de un jugador, mientras que inferiormente el citado eje recibe solidariamente a un piñón que engrana con otro, desfasado 90º respecto a él, solidario de una varilla longitudinal que emerge al exterior a través del tabique perimetral de la carcasa, concretamente de una de sus zonas extremas, rematándose dicha varilla en el correspondiente mando de accionamiento.

Dicho mando puede ser traccionado longitudinalmente, con lo que el jugador se desplaza sobre la correspondiente ranura, entre los límites extremos establecidos en la misma, y a la vez puede ser sometido a un movimiento giratorio que, con la colaboración de los dos piñones engranados, es transmitido al jugador para impactar con una de sus piernas sobre el balón.

Además de estas ranuras longitudinales existen otras dos cortas ranuras transversales, situadas en correspondencia con las respectivas porterías y destinadas a la ubicación de los porteros, instalándose en tales ranuras un mecanismo similar a los anteriores, cuya varilla y correspondiente mando emergen en este caso por una de las aristas verticales del faldón o tabique perimetral.

Como complemento de la estructura descrita el juego incorpora medios para "saque de puerta" y para "saque de esquina". Los primeros consisten en un orificio practicado en la plataforma de juego, junto a cada portería, orificio de menor diámetro que el de la pelota o balón y destinado a recibir a esta última, situándose por debajo de tal orificio un fleje o brazo elástico, fijado por uno de sus extremos a la cara interna de la citada plataforma, mientras que por su extremo opuesto emerge al exterior a través de una amplia ventana existente en el faldón o tabique perimetral de la carcasa, de manera que en el citado extremo libre y externo se sitúa a su vez un mando de accionamiento que permite una pulsación descendente sobre el mismo, de

forma que al ser éste liberado y por su naturaleza elástica se recupera bruscamente incidiendo el citado brazo sobre la pelota y provocando el pretendido lanzamiento de puerta.

5            Para el lanzamiento de esquina existe un orificio similar al anteriormente citado, también sobre la plataforma de juego pero en este caso en correspondencia con una de las dos esquinas correspondientes a cada mitad del campo de juego, destinado igualmente a la ubicación sobre el  
10 de la pelota, sobre la que ha de incidir un brazo basculante, provisto de una aleta oblicua, instalado por debajo de la plataforma de juego, brazo que es solidario a una varilla que recorre longitudinalmente el receptáculo inferior al campo de juego, hasta emerger al exterior por la zona  
15 extrema opuesta de la que ocupa el orificio citado, rematándose en la correspondiente empuñadura, estando la citada varilla, en la zona correspondiente al brazo basculante, montada con posibilidad de giro sobre un soporte solidario al campo de juego y colaborando con ella un resorte que se  
20 carga al hacer girar la mencionada empuñadura y que, al liberar ésta, provoca la brusca basculación del brazo y la incidencia de su aleta oblicua sobre la bola simulativa del balón.

25            Se complementa el juguete con las clásicas porterías, provistas en este caso de rehundidos o cajeados receptores de la pelota, así como con dispositivos marcadores que permiten contabilizar los tantos marcados por uno y otro

equipo.

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de un juego de dibujos en el que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en perspectiva de un juguete de competición entre equipos realizado de acuerdo con el objeto de la presente invención, en el que aparecen algunos de los jugadores o muñecos que participan en la conformación del mismo, mientras que otros han sido eliminados para mostrar los ejes que emergiendo de las ranuras permiten su desplazamiento y giro.

La figura 2.- Muestra un detalle parcial en alzado lateral y en sección del conjunto representado en la figura anterior, según la línea de corte A-B de dicha figura, mostrando uno de los mecanismos de accionamiento de los jugadores.

La figura 3.- Muestra un perfil del conjunto representado en la figura anterior.

La figura 4.- Muestra otro detalle en sección, éste correspondiente al mecanismo de accionamiento de uno de los porteros y de acuerdo con la línea de corte C-D de la figura 1.

La figura 5.- Muestra otra sección longitudinal del juguete, realizada en este caso a nivel de uno de los meca-

nismos de saque de esquina y de acuerdo con la línea de corte E-F de la figura 1.

5 La figura 6.- Muestra un detalle en sección del conjunto representado en la figura anterior, según la línea de corte G-H de la figura 5.

La figura 7.- Muestra un detalle del mecanismo impulsor para el saque de esquina, según la vista por I de la figura 5.

10 La figura 8.- Muestra un detalle en alzado lateral y en sección longitudinal del mecanismo lanzador para saque de puerta, de acuerdo con la línea de corte J-K de la figura 1.

15 La figura 9.- Muestra, finalmente, otro detalle en sección del juguete, realizado en este caso a nivel de uno de los mecanismos marcadores o contabilizadores, de acuerdo con la línea de corte L-M de la figura 1.

A la vista de estas figuras puede observarse como el juguete de competición entre equipos que la invención propone se constituye a partir de una carcasa monopieza 1, preferentemente obtenida a base de material plástico, en la que se define una plataforma superior y rehundida 2, constitutiva del campo de juego, y un faldón o tabique perimetral 3 que distancia adecuadamente dicha plataforma 2 de la superficie de apoyo, para definir un receptáculo interior 4 en el que se albergan los diferentes mecanismos de accionamiento, como se verá más adelante.

Sobre la plataforma 2 se establecen una pluralidad

de ranuras rectilíneas y longitudinales 5, que configuran dos grupos, uno para cada equipo, ranuras que presentan una longitud considerable y que definen, a través de dicha longitud, el area efectiva de accionamiento del jugador o muñeco 6 correspondiente.

De forma más concreta por cada ranura 5 emerge un eje vertical 7 que en su extremidad superior y libre configura un cuadradillo para la fijación del jugador 6, a través de un orificio ciego de igual sección establecido en una de sus piernas, mientras que en su zona media dicho eje 7 se alberga en un casquillo 8, que permite su libre giro, y que superiormente incorpora dos patillas horizontales y paralelas 9 determinantes de un patín para el desplazamiento longitudinal de dicho casquillo 8, y consecuentemente del eje 7 y del jugador 6 asociado al mismo, a lo largo de toda la ranura 5.

Al casquillo 8 es solidario con carácter monopieza un segundo casquillo 10, a través de un sector acodado 11, casquillo 10 en el que juega una varilla longitudinal 12 rematada en un piñón 13 que engrana ortogonalmente con otro piñón 14 solidario de la extremidad inferior del eje 7, como se observa con todo detalle en la figura 2, emergiendo al exterior la varilla 12, por uno de los extremos de la carcasa 1 y a través del faldón o tabique perimetral 3, concretamente con la colaboración de otro casquillo 15, para recibir exteriormente a un mando de accionamiento 16.

De acuerdo con esta estructuración al actuar sobre

el mando 16 la varilla 12 puede desplazarse axialmente, arrastrando a su vez al jugador 6 a lo largo de toda la ranura 5, o girar sobre su propio eje transmitiendo tal movimiento de giro a través de los piñones 13-14 al eje vertical 7 y de éste al jugador, para impactar con su pierna libre sobre la bola 17 simulativa del balón.

Esta misma estructura se repite con absoluta identidad para los porteros 18, con la única salvedad de que sus correspondientes ranuras 19 son transversales y quedan dispuestas inmediatamente delante de las porterías 20, mientras que la correspondiente varilla 12 emerge a través de uno de los vértices del campo de juego, para rematarse en el correspondiente mando de accionamiento 16', como se observa con todo detalle en la figura 1, pero resultando claramente visible en la figura 4, como la estructura interna de este mecanismo es semejante a la de los jugadores.

De acuerdo con el ejemplo preferente de aplicación práctica del juguete, concretamente a una competición futbolística, este incorpora la posibilidad de efectuar saques de esquina.

En este sentido en dos vértices diametralmente opuestos de la plataforma de juego 2 se establecen sendos orificios 21, de diámetro menor que el de la bola 17, destinados a recibir a dicha bola colaborando con cada uno de ellos un brazo basculante 22, provisto de una aleta oblicua 23 a través de la que se realiza el impacto sobre la bola, siendo dicho brazo 22 solidario a una varilla 24 que recorre longi-

tudinalmente la cámara 4 inferior a la plataforma de juego, como se observa con todo detalle en la figura 5, para emerger al exterior por el faldón lateral 3 de la carcasa y rematarse en el correspondiente mando de accionamiento 25. Por su extremidad interna la varilla 24 está montada con libertad de giro sobre una placa soporte 26 que se fija a la plataforma de juego 2 con la colaboración de arponcillos 27, claramente visibles en las figuras 5 y 6, así como también en la figura 1 estando instalado coaxialmente sobre la varilla 24 un resorte 28, con uno de sus extremos asociado al brazo 22 y el otro al propio soporte 26, como se observa en la figura 7, de manera que el giro del mando 25 provoca la carga de dicho resorte 28, a la vez que la basculación del brazo 22, y al soltar dicho mando 25 el resorte 28 se recupera bruscamente y el brazo 22, concretamente la aleta oblicua 23, impacta sobre la bola lanzandola de forma semejante a un saque de esquina y con la dirección adecuada, debido precisamente a la citada aleta oblicua 23.

También se ha previsto la posibilidad de efectuar saques de puerta y en este sentido, junto a cada portería 20, existe otro orificio 29, semejante al 21 anteriormente citado y destinado igualmente a la ubicación de la bola 17 simulativa del balón, mientras que por debajo de dicho orificio 29 se situa un fleje o brazo elástico 30, solidarizado por su extremidad interna a la cara inferior de la plataforma de juego 2, preferentemente con la colaboración de un simple remache 31, mientras que su extremidad libre, con

figura un pulsador 32 que emerge al exterior a través de una amplia ventana 33 existente en el faldón perimetral 3 de la carcasa, todo ello de forma que al presionar hacia abajo sobre el pulsador 32, el fleje 30 se deforma en contra de su naturaleza elástica, y al soltarlo se recupera bruscamente incidiendo sobre la bola ubicada en el orificio 29.

Por último se ha previsto también un dispositivo con tabilizador, para cada uno de los dos equipos, preferentemente situado en las proximidades de cada porteria 20. y constituido mediante un simple tambor giratorio 34, asociado a la plataforma de juego 2 a través de su propio eje de giro 35, con un sistema de freno constituido por un resorte 36, de manera que dicho disco 34 emerge lateralmente al exterior a través de una ventana 27, para su accionamiento, mientas que en la periferia de su cara superior existen símbolos para la señalización de los tantos, que resultan unitariamente visibles a través de una ventana superior 38 establecida en la citada plataforma de juego 2 y como se observa con todo detalle en la figura 9.

Finalmente y como complemento de la estructura descrita, la carcasa 1, se cierra inferiormente, a través del borde libre del faldón perimetral 3, mediante un cuerpo laminar 39 que define con la propia carcasa la cámara 4 anteriormente citada, estando dicho cuerpo laminar 39 dotado de embuticiones ascendentes, como se observa con todo detalle en la figura 3 que lo desplazan parcialmente hacia arriba hasta contactar con la plataforma de juego 2, colaborando

a la rigidización de esta última, y estando ambos elementos, es decir carcasa 1 y cuerpo laminar 39, unidos entre sí preferentemente por encolado, termosoldadura o cualquier otro sistema de unión clásico.

5

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

10

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos son susceptibles de variación siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

15

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre en sentido amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1.- Juguete de competición entre equipos, que siendo aplicable a deportes tales como el fútbol y de los que se  
5 constituyen mediante una plataforma simulativa del campo de juego sobre el que se sitúan las figuras o muñecos que han de intervenir en el desarrollo del encuentro deportivo, durante el cual tales figuras pueden ser movidas mediante mandos al efecto gobernados por quienes actúen sobre tales mandos, esencialmente se caracteriza porque en la superficie que  
10 constituye el campo de juego existe una serie de ranuras rectas, iguales en número y disposición para cada semiparte del campo de juego, por debajo de cada una de cuyas ranuras existe una varilla que emerge al exterior por cada uno de dos  
15 lados opuestos del campo de juego, incorporando, la varilla, por su extremo exterior, un mando de accionamiento, tanto para su desplazamiento axial como para dotarla de rotación habiéndose previsto que dicha varilla incorpore en el extremo opuesto al del mando, un piñón sobre el que engrana permanentemente otro piñón dispuesto formando 90°, cuyo segundo  
20 piñón está fijado en un eje perpendicular a la varilla y que emerge al exterior a través de la ranura y contando con medios para montar sobre él al muñeco simulativo de un jugador.

25 2.- Juguete de competición entre equipos, según reivindicación 1, caracterizado porque tanto la varilla como el eje perpendicular sobre el que se monta el muñeco, están

combinados con un patín de forma general acodada, en cada una de cuyas ramas posee un manguito para paso respectivamente de extremo de la varilla y del eje portamuñeco, y con la particularidad de que en el seno del acodamiento quedan dispuestos los piñones que están fijados respectivamente al extremo de la varilla y al del eje portamuñecos; habiéndose se previsto que el manguito correspondiente al eje incorpore extremamente dos parejas de aletas dispuestas paralelas entre sí y al plano general del campo de juego, quedando comprendidos entre tales parejas de aletas los bordes de la ranura, todo lo cual proporciona medios para el guiado de la varilla en sus desplazamientos axiales en combinación con casquillos previstos en el tabique perimetral que rodea al campo de juego y a través del que emergen las varillas.

3.- Jugete de competición entre equipos, según reivindicación 1, caracterizado porque en las proximidades de cada portería, dentro del recinto del campo de juego enmarcado por el tabique perimetral y fuera de las marcaciones que delimitan el terreno útil para el desarrollo del juego, se han previsto orificios capaces de albergar parcialmente al balón, uno de ellos en función de lugar lanzador de saque inicial y otro en funciones de saque de esquina.

4.- Jugete de competición entre equipos, según reivindicación 3, caracterizado porque el mecanismo lanzado de saque inicial consiste en un fleje fijado por uno de sus extremos a la cara interna de la superficie que constituye el campo de juego, que opuestamente emerge lateralmente a

través de una amplia ventana prevista en el tabique perime-  
tral y compartá, dicho extremo emergente, una cabeza pulsa-  
dora mediante presión digital para deformación elástica.

5 5.- Jugete de competición entre equipos, según rei-  
vindicación 3 caracterizado porque el mecanismo para lanza-  
mientos de esquina consiste en un brazo basculante provisto  
de una aleta oblicua de incidencia sobre el balón que se  
sitúe sobre el orificio de lanzamiento, cuyo brazo es solida-  
rio a una varilla que recorre longitudinalmente y por el  
10 interior, al campo de juego hasta sobresalir en un punto  
opuesto al lugar que ocupa el orificio de situación del balón  
para saque de esquina, donde se remata en una empuñadura,  
con la particularidad de que el extremo opuesto de la varilla,  
al que se fija el brazo basculante, está montado sobre un  
15 soporte solidario al campo de juego, habiéndose previsto  
que entre dicho soporte y el brazo basculante, coaxialmente  
sobre la varilla, se instale un resorte que se carga al ha-  
cer girar la empuñadura y que provoca la brusca basculación  
del brazo al soltarlo.

20 6. JUGUETE DE COMPETICION ENTRE EQUIPOS.

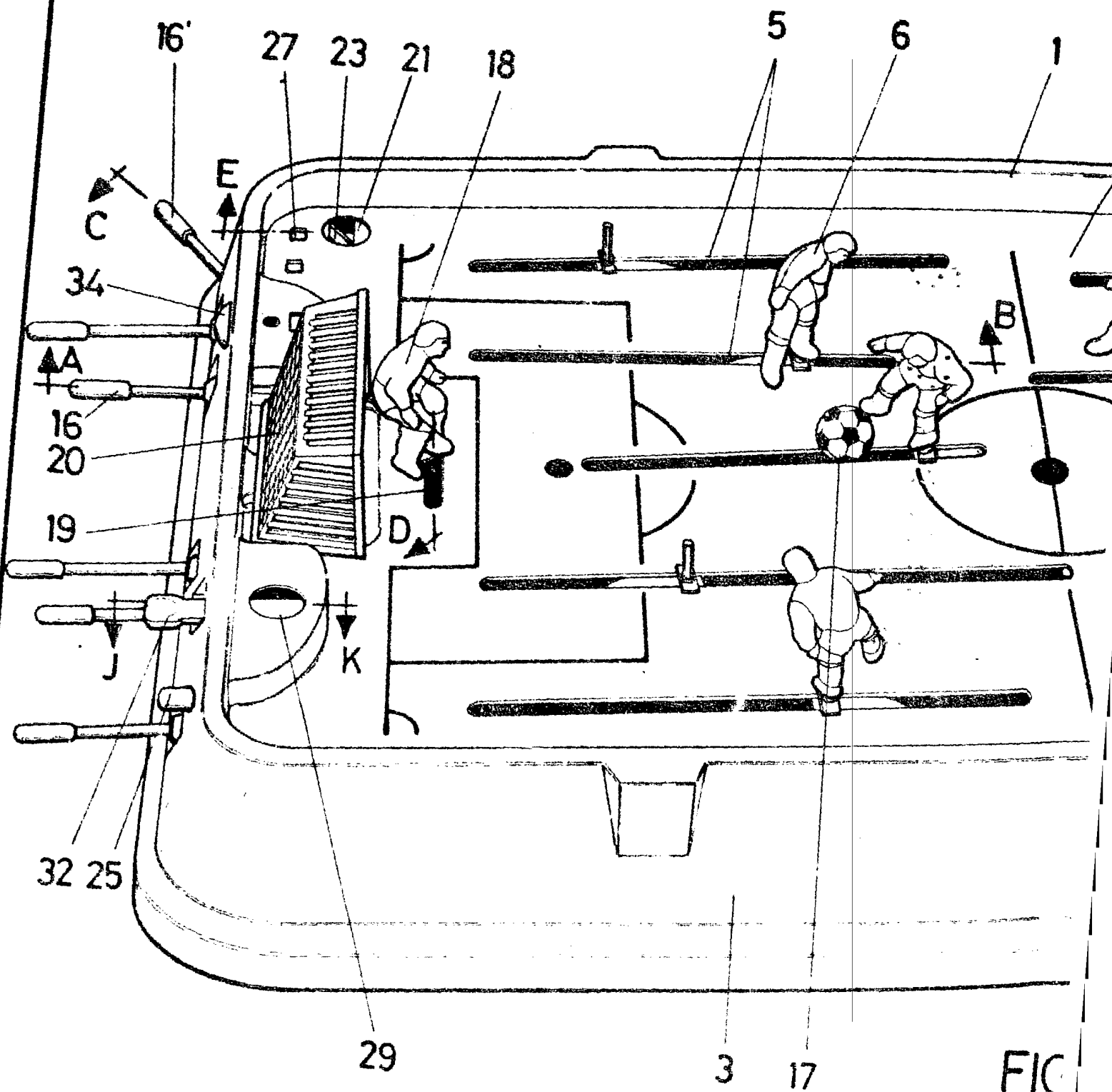
Según queda descrito y reivindicado en la presente  
memoria que consta de quince hojas todas ellas escritas a  
máquina por una sola de sus caras y se representa en los di-  
bujos adjuntos.

25

Madrid, 11 JUN. 1984

JULIO HERRERO

P.P. *Torres*



FIG

ESCALA VARIABLE

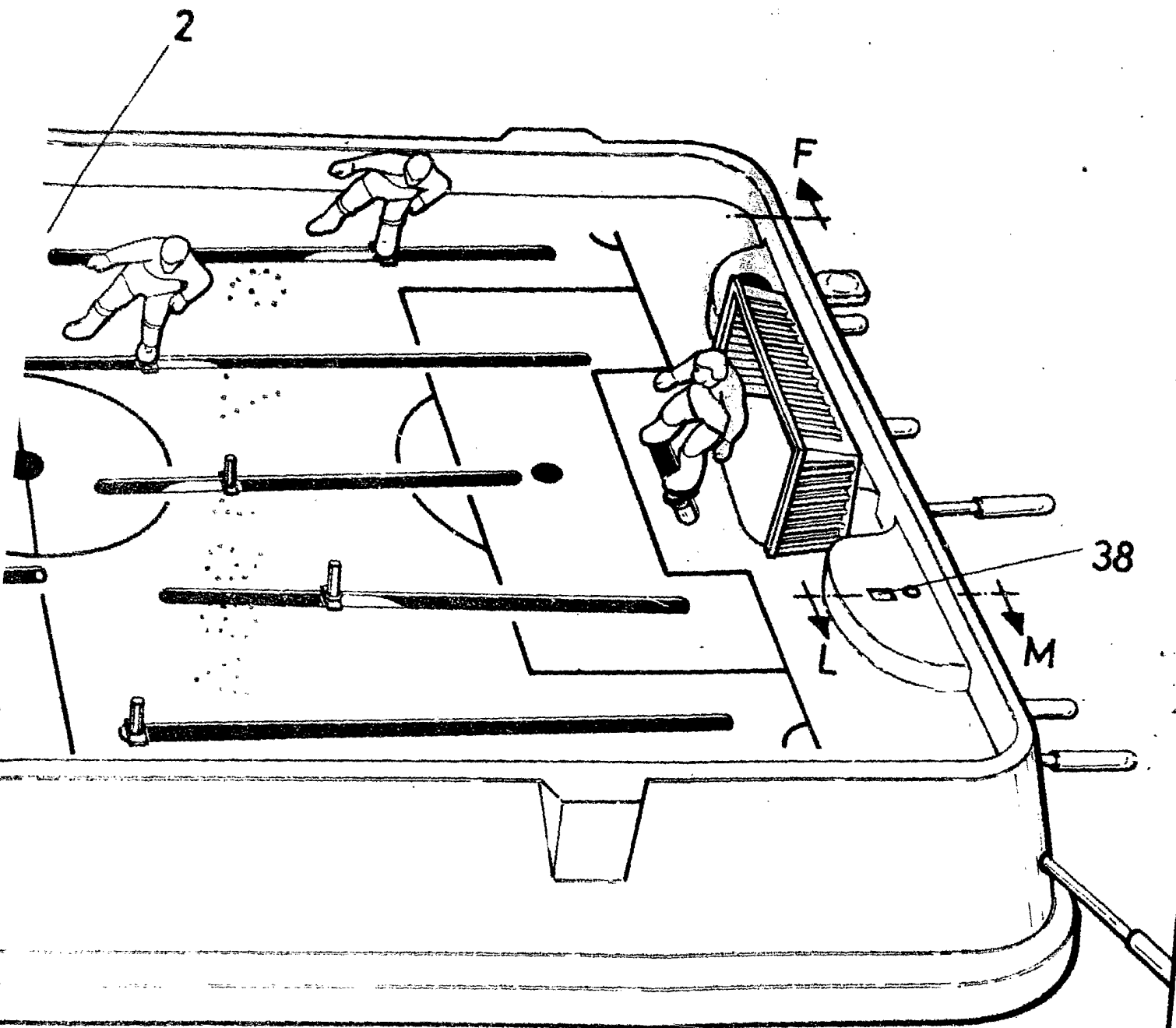


FIG.-1

MADRID 11 JUN. 1984

Boletín de Patentes

Talleres

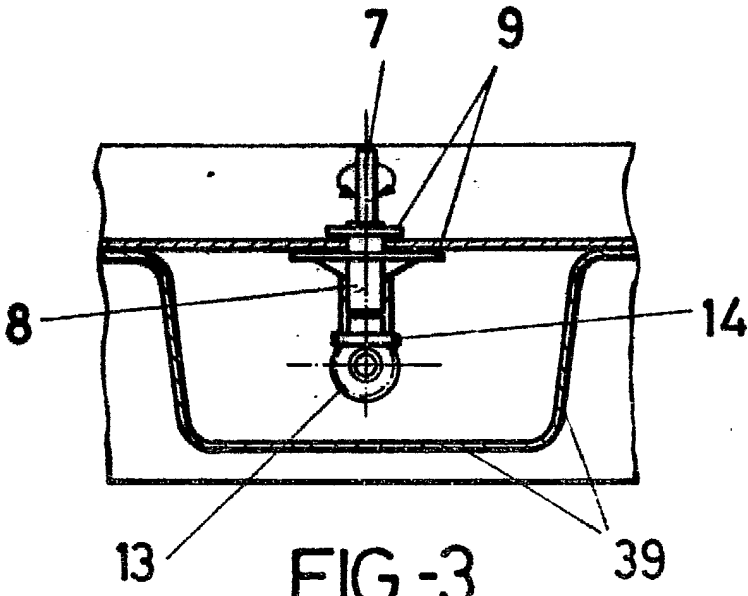


FIG.-3

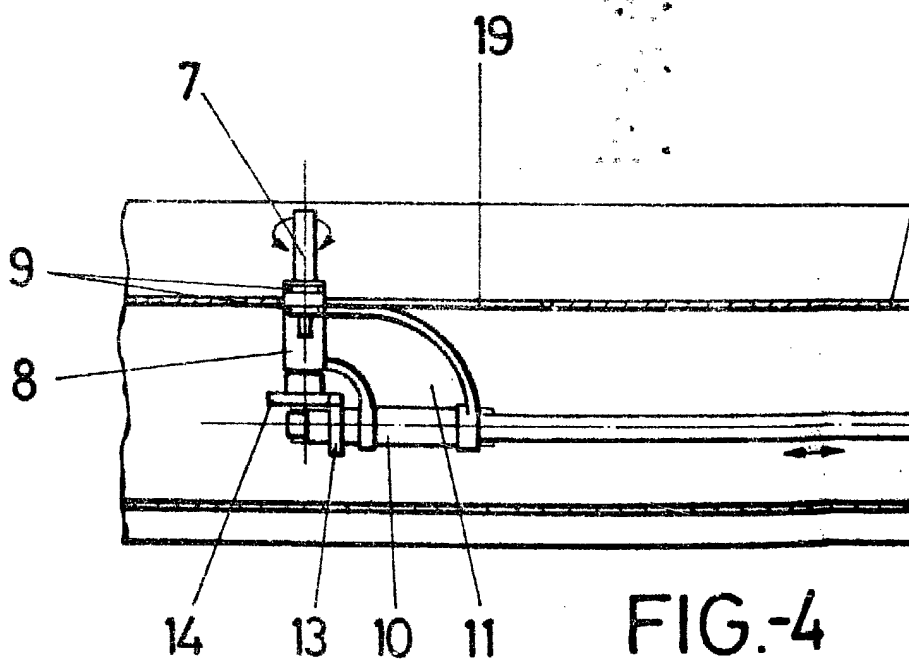
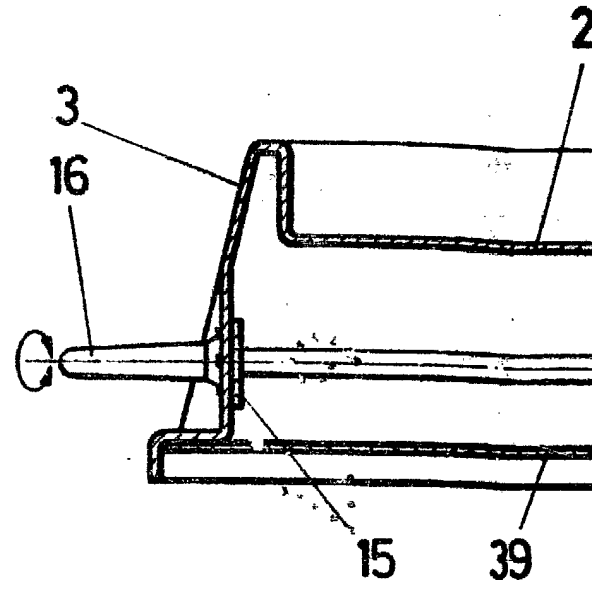


FIG.-4  
C-D

ESCALA VARIABLE

97/84

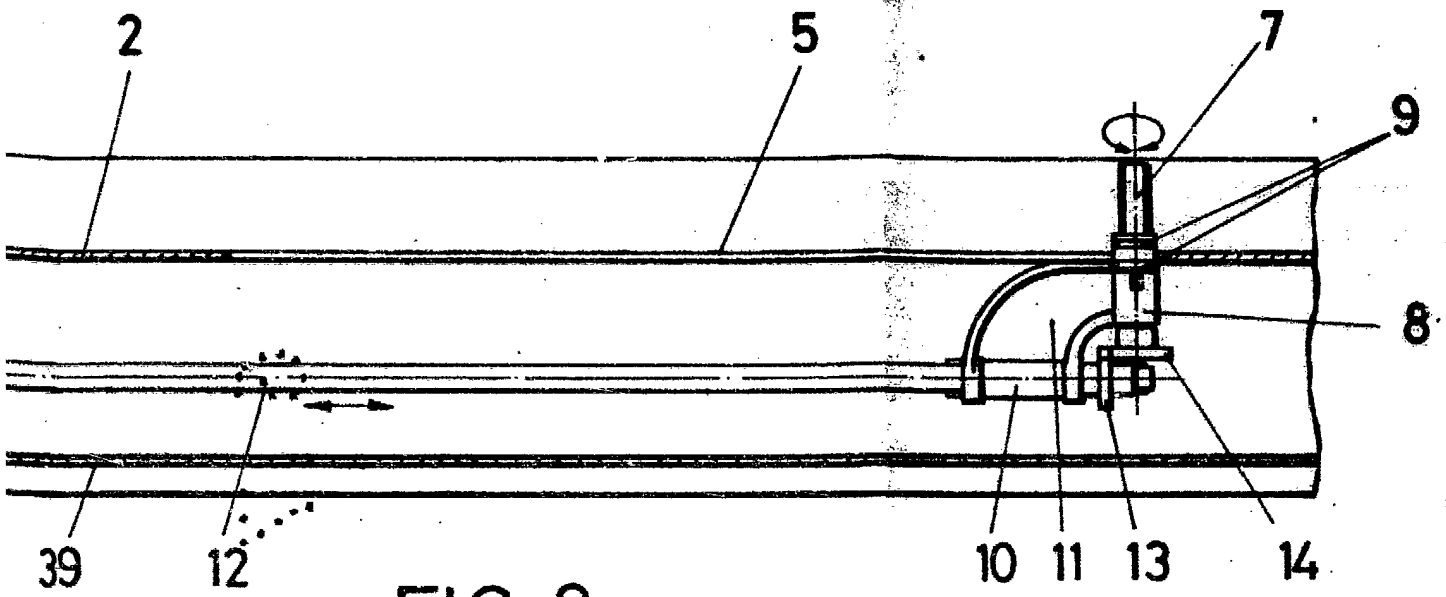
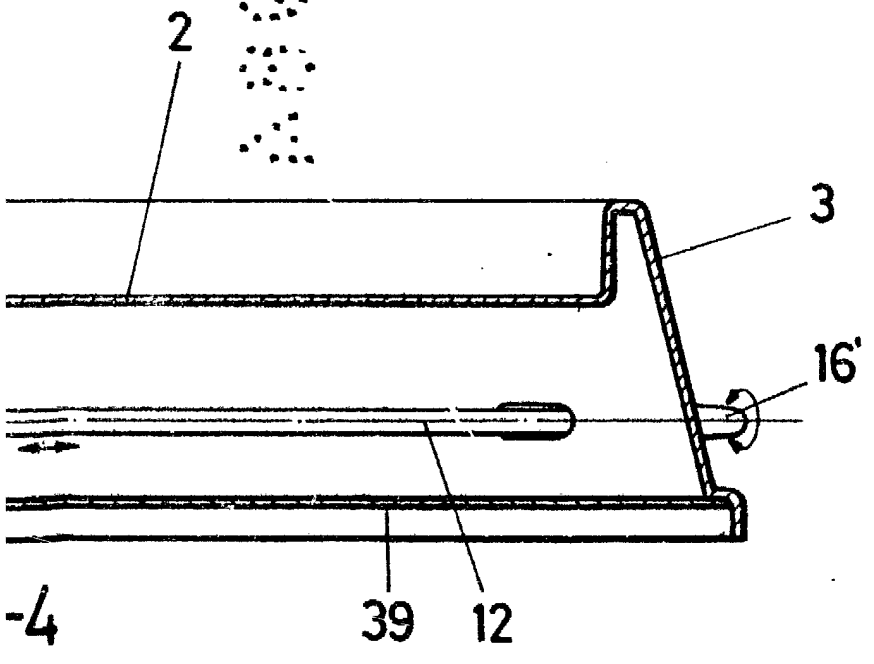


FIG.-2  
A-B



MADRID 11 JUN. 1984

Julio Hernandez

D. D.

Talla Slava

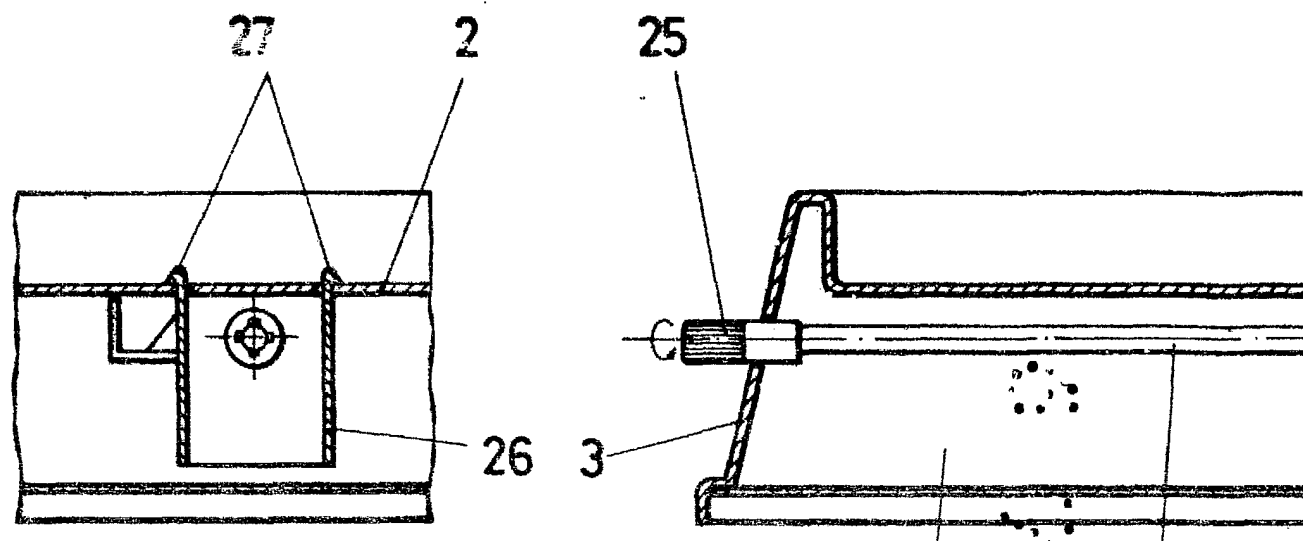


FIG. -6  
G-H

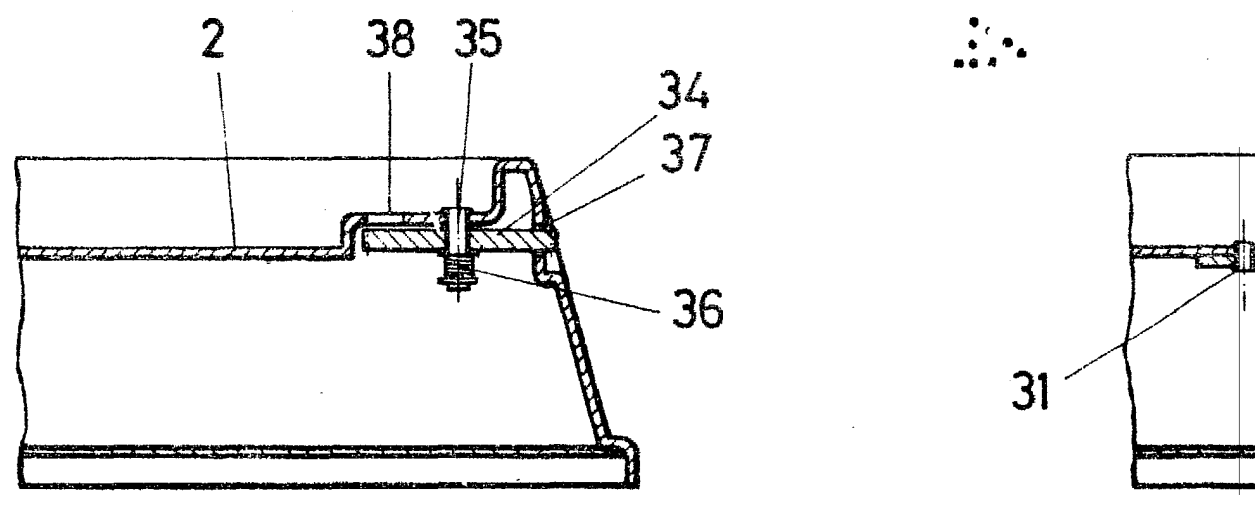


FIG. -9  
L-M

ESCALA VARIABLE

72/84

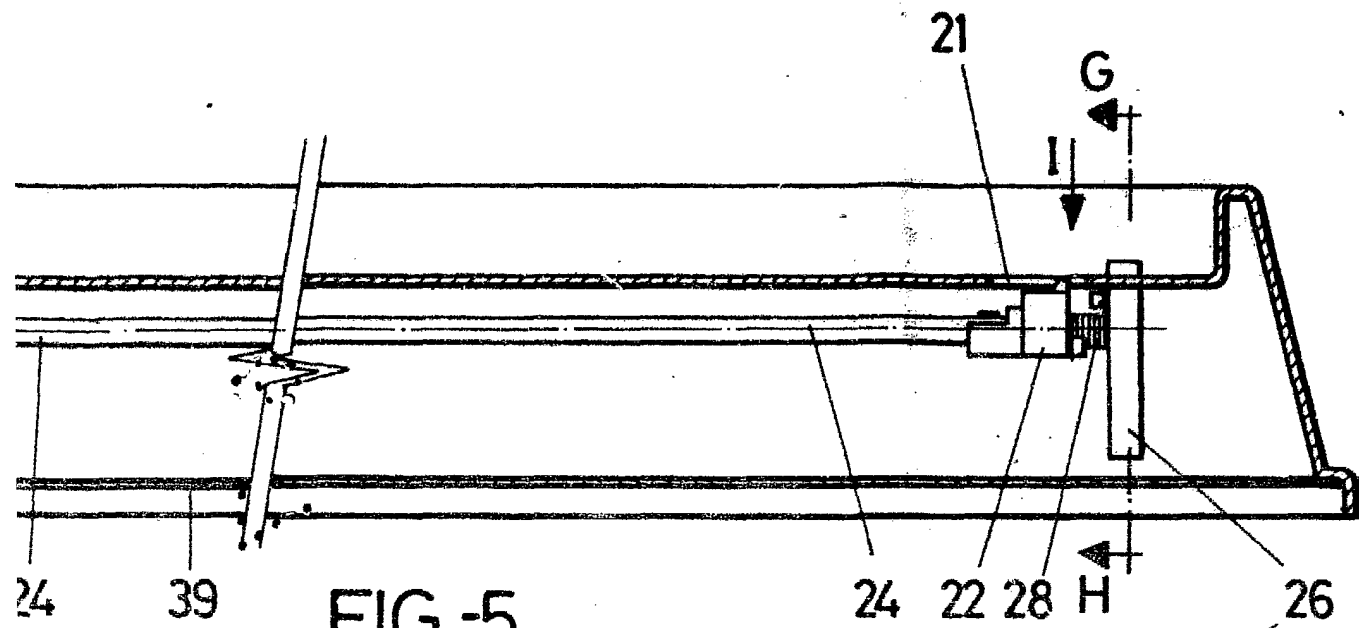


FIG.-5  
E-F

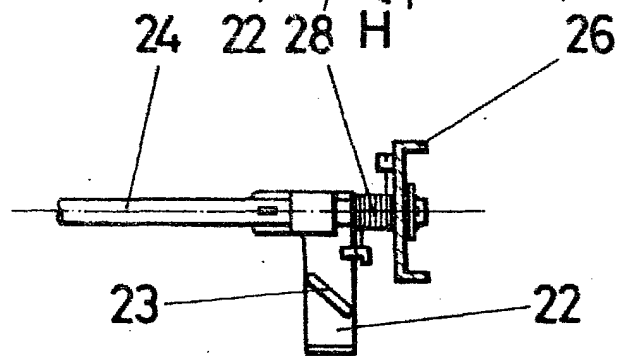


FIG.-7  
I

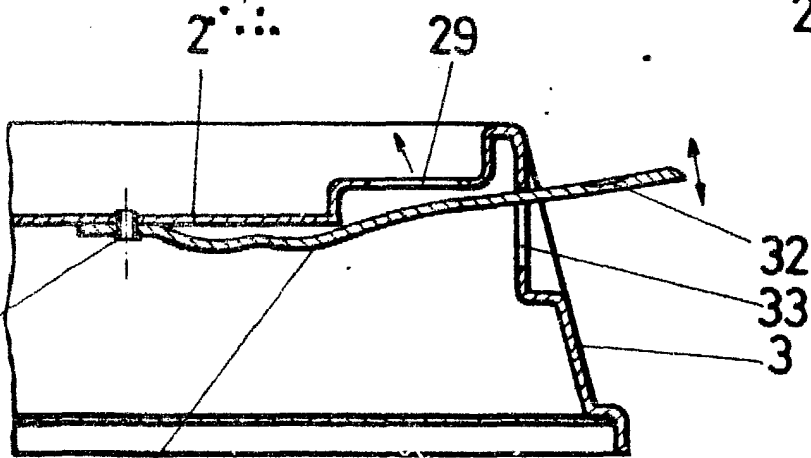


FIG.-8  
L-M

MADRID 11 JUN. 1984

Julio Herrera  
P.

*Talla Slaw*