

19 ES 21 22	11 NUMERO 287.067	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 14 Mayo 1.985	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

1 SET. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 7/00
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE SOBREMESA"
---

71 SOLICITANTE (S) D. ARTURO MOSEGUI GIL
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE 08034 BARCELONA, Trías i Giró, 21
--

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

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

74 REPRESENTANTE D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO
--

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa, del tipo de los que comprenden una pluralidad de jugadores que, divididos en dos equipos contrarios, son susceptibles de ser accionados manualmente por al menos dos correspondientes usuarios contrincantes, mediante respectivos elementos individuales de gobierno, y están particularmente adaptados para desplazar un balón sobre un tablero de juego.

Son ya conocidos múltiples juegos de este tipo, en los que se pretende simular sobre un tablero de juego un deporte real, tal como el fútbol, el hockey, etc. El caso más típico de esta clase de juegos es el de los denominados genéricamente "futbolines", pero los más conocidos de éstos son de un efecto estético poco afortunado, al presentar por encima del tablero de juego una pluralidad de barras transversales en las que están soportados los jugadores. Asimismo, este tipo de futbolines, si bien es el más aceptado, presenta el inconveniente de que el juego se parece poco al fútbol real, ya que los jugadores están dispuestos por líneas y son movidos simultáneamente todos los jugadores de una misma línea, por lo que no son posibles acciones individuales de un solo jugador cada vez.

También se han realizado otros futbolines, de accionamiento mecánico, en los que, si bien el jugador podía ser gobernado individualmente y chutar en el sentido

literal de la palabra, no podía desplazarse de un lugar fijo sobre el tablero.

El juego de sobremesa objeto de la presente invención permite la práctica de un juego simulador de un deporte mucho más ágil y real que los conocidos hasta ahora y, en su esencia, se caracteriza porque cada uno de dichos jugadores está constituido por un vástago esencialmente vertical, que en su extremo superior soporta el jugador propiamente dicho y que por su extremo inferior está inseparablemente unido al menos a una barra esencialmente horizontal, unida a su vez por su otro extremo por un elemento de gobierno manual del jugador, estando dotado cada uno de los jugadores de sendos órganos de desplazamiento en los sentidos longitudinal y transversal respecto del tablero de juego, cuyo accionamiento simultáneo determina un componente de desplazamiento en una dirección oblicua correspondiente, con lo que el jugador puede dotarse de cualquier movimiento de desplazamiento sobre el tablero de juego, movimiento éste que viene limitado únicamente por unas ranuras-guía de desplazamiento practicadas en dicho tablero, por las que pasa el vástago vertical de soporte del jugador.

Otras características y ventajas del juego de sobremesa objeto de la presente invención, se desprenderán de la descripción que a continuación se hace con relación a

los dibujos adjuntos, que ilustran, a título de ejemplo no limitativo, una forma de realización del mismo.

La Fig. 1 es una vista en planta del juego de sobremesa de que se trata;

5 la Fig. 2 muestra una vista, asimismo en planta, a escala ampliada y con partes parcialmente cortadas, en la que puede apreciarse el conjunto de accionamiento del jugador;

10 la Fig. 3 ilustra una vista en alzado lateral, asimismo a escala ampliada, de un conjunto de jugador y elemento de gobierno manual, en la que puede apreciarse un dispositivo que produce un movimiento de rotación alrededor del eje del vástago del jugador; y

15 la Fig. 4 es una vista esquemática, asimismo en alzado lateral y a escala ampliada, ilustrativa de un mecanismo productor del accionamiento de una extremidad del jugador.

20 En dichos dibujos puede apreciarse que cada jugador comprende un vástago vertical 1, que en su extremo superior soporta al jugador propiamente dicho 2, y que por su extremo inferior está inseparablemente unido al menos a una barra 3 esencialmente horizontal.

Dicha barra 3 está unida por su otro extremo a un vástago vertical 19 de un elemento 6 de gobierno manual del jugador 2.



Cada uno de los jugadores está dotado de dos órganos de desplazamiento en los sentidos longitudinal y transversal respecto del tablero 8 de juego. En el caso representado, dichos órganos de desplazamiento comprenden un carro 4 formado por dos pares de manguitos tubulares 15 y 16, solidariamente unidos en forma ortogonal entre sí, por el interior de los cuales pasan unas barras 3 solidarias de los vástagos 1 y 19 del jugador y unas barras 5 transversales, fijadas a los laterales del tablero 8. Mediante esta disposición, el accionamiento simultáneo determina un componente de desplazamiento en una dirección oblicua correspondiente, con lo que el jugador puede dotarse de cualquier movimiento de desplazamiento sobre el tablero de juego 8.

Dicho movimiento del jugador viene limitado únicamente por unas ranuras-guía de desplazamiento 7, practicadas en el tablero 8, por las que pasa el vástago vertical 1 de soporte del jugador 2, y por unas correspondientes ranuras-guía 9, practicadas en la prolongación de dicho tablero 8 y que permiten el paso del vástago vertical 19 del elemento de gobierno 6.

Cada jugador 2 está dotado de un dispositivo de accionamiento de al menos una de sus extremidades, gobernable por un usuario desde el propio elemento 6 de gobierno del jugador y que comprende un pulsador 10 que actúa sobre un juego de palancas 11 dispuesto en dicho elemento 6, produciendo una tracción de un cable flexible 12, preferentemente introducido por el interior del vástago vertical 19, de una barra 3 y del vástago vertical 1, llegando el extremo de dicho cable flexible 12 hasta el interior del jugador 2, en donde hace girar a un juego de palancas 13, el cual eleva la extremidad 14 del jugador 2.

Cada jugador 2 está dotado de un movimiento de rotación alrededor del eje de su vástago 1, susceptible de ser gobernado desde el propio elemento 6 de gobierno del jugador 2. Para lograr dicho movimiento de rotación, se dota al citado elemento 6 de gobierno de una posibilidad de giro sobre el eje del vástago 19, el cual lleva solidariamente dispuesta una polea 17 que hace mover un cable 18 arrollado sobre ella y sobre otra polea 17' análoga dispuesta solidaria del vástago 1, con lo que cualquier giro del elemento de gobierno 6 sobre su propio eje produce un giro análogo del jugador 2 sobre el eje del vástago 1.

Además, al menos uno de los jugadores de cada equipo, preferentemente el portero, está dotado de un movimiento de giro de su vástago alrededor del eje de la respectiva barra 3 esencialmente horizontal, susceptible de ser gobernado desde el propio elemento 6 de gobierno del jugador.

Se hace constar que todo cuanto no altere, cambie o modifique lo esencial del juego de sobremesa descrito, puede quedar sometido a variaciones de detalle. Particularmente, debe hacerse destacar que si bien en los dibujos se ha ilustrado un jugador de fútbol dotado de una pierna accionable para chutar, cabría accionar un brazo para simular otro deporte (tenis, hockey, balonmano, waterpolo, etc) sin salirse por ello del ámbito de la invención. Asimismo debe quedar claro que la forma de realización descrita de los distintos dispositivos de accionamiento y de los órganos de desplazamiento, se ha dado a título de ejemplo no limitativo de la invención y que, por tanto, ésta también puede llevarse a cabo cambiando dichos dispositivos y órganos.

N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita recae sobre las siguientes reivindicaciones:

## REIVINDICACIONES

1a.- Juego de sobremesa, del tipo de los que comprenden una pluralidad de jugadores que, divididos en dos equipos contrarios, son susceptibles de ser accionados manualmente por al menos dos correspondientes usuarios contrincantes mediante respectivos elementos individuales de gobierno y están particularmente adaptados para desplazar un balón sobre un tablero de juego, caracterizado porque cada uno de dichos jugadores está constituido por un vástago esencialmente vertical, que en su extremo superior soporta el jugador propiamente dicho y que por su extremo inferior está inseparablemente unido a al menos una barra esencialmente horizontal, unida a su vez por su otro extremo a un vástago vertical de un elemento de gobierno manual del jugador, estando dotado cada uno de los jugadores de sendos órganos de desplazamiento en los sentidos longitudinal o transversal respecto del tablero de juego, cuyo accionamiento simultáneo determina un componente de desplazamiento en una dirección oblicua correspondiente, con lo que el jugador puede dotarse de cualquier movimiento de desplazamiento sobre el tablero de juego, movimiento éste que viene limitado únicamente por unas ranuras-guía de desplazamiento practicadas en dicho tablero, por las que pasa el vástago vertical de soporte del jugador.

2a.- Juego de sobremesa según la reivindicación 1a,  
caracterizado porque cada jugador está dotado de un  
dispositivo de accionamiento de al menos una de sus  
extremidades, gobernable por un usuario desde el propio  
5 elemento de gobierno del jugador.

3a.- Juego de sobremesa según la reivindicación 1a,  
caracterizado porque cada jugador está dotado de un  
movimiento de rotación alrededor del eje de su vástago,  
susceptible de ser gobernado desde el propio elemento de  
10 gobierno del jugador.

4a.- Juego de sobremesa según la reivindicación 1a,  
caracterizado porque al menos uno de los jugadores de cada  
equipo, está dotado de un movimiento de giro de su vástago  
alrededor del eje de la respectiva barra esencialmente  
15 horizontal, susceptible de ser gobernado desde el propio  
elemento de gobierno del jugador.

#### 5a.- JUEGO DE SOBREMESA,

tal y como queda descrito y reivindicado en la presente  
memoria que consta de diez hojas mecanografiadas por una  
sola cara y de dos láminas de dibujos.

BARCELONA, 14 de Mayo de 1985.

ARTURO MOSEGUI GIL

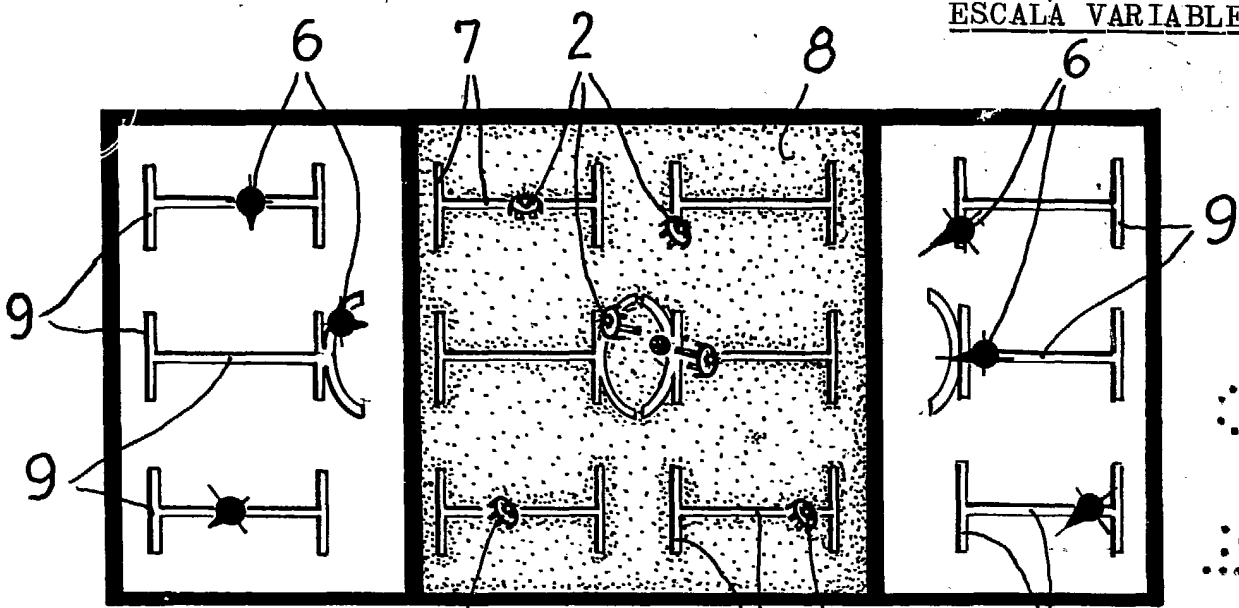
P.P.

J. M. GOMEZ-ACEBO Y POMBO

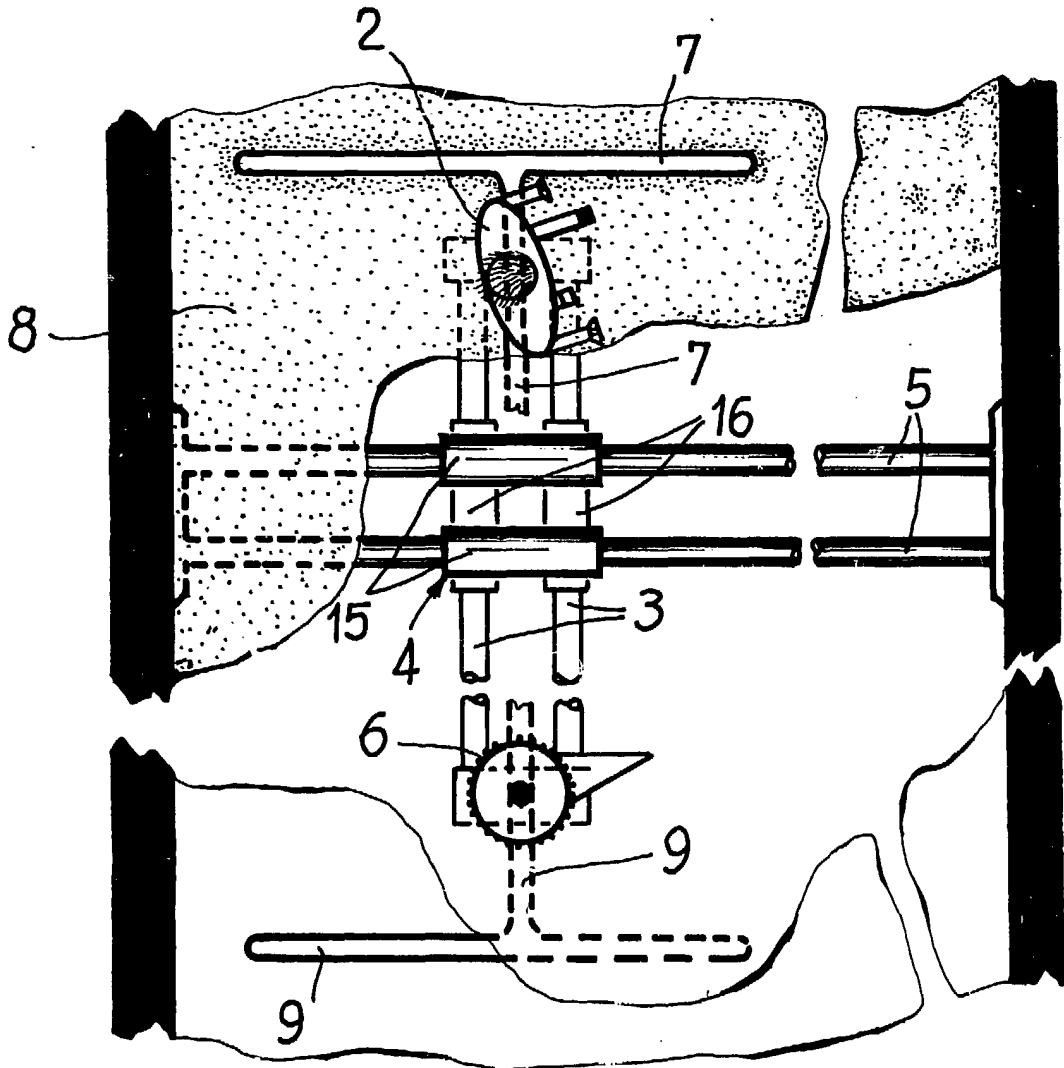
p. p. Fdo. E. Ferragella Colón



ESCALA VARIABLE



**FIG. 1.-**



**FIG. 2.-**

BARCELONA 14 MAYO 1985  
ARTURO MOSEGUI GIL  
P. P. J. M. GOMEZ ACEBO Y ROMERO

ESCALA VARIABLE

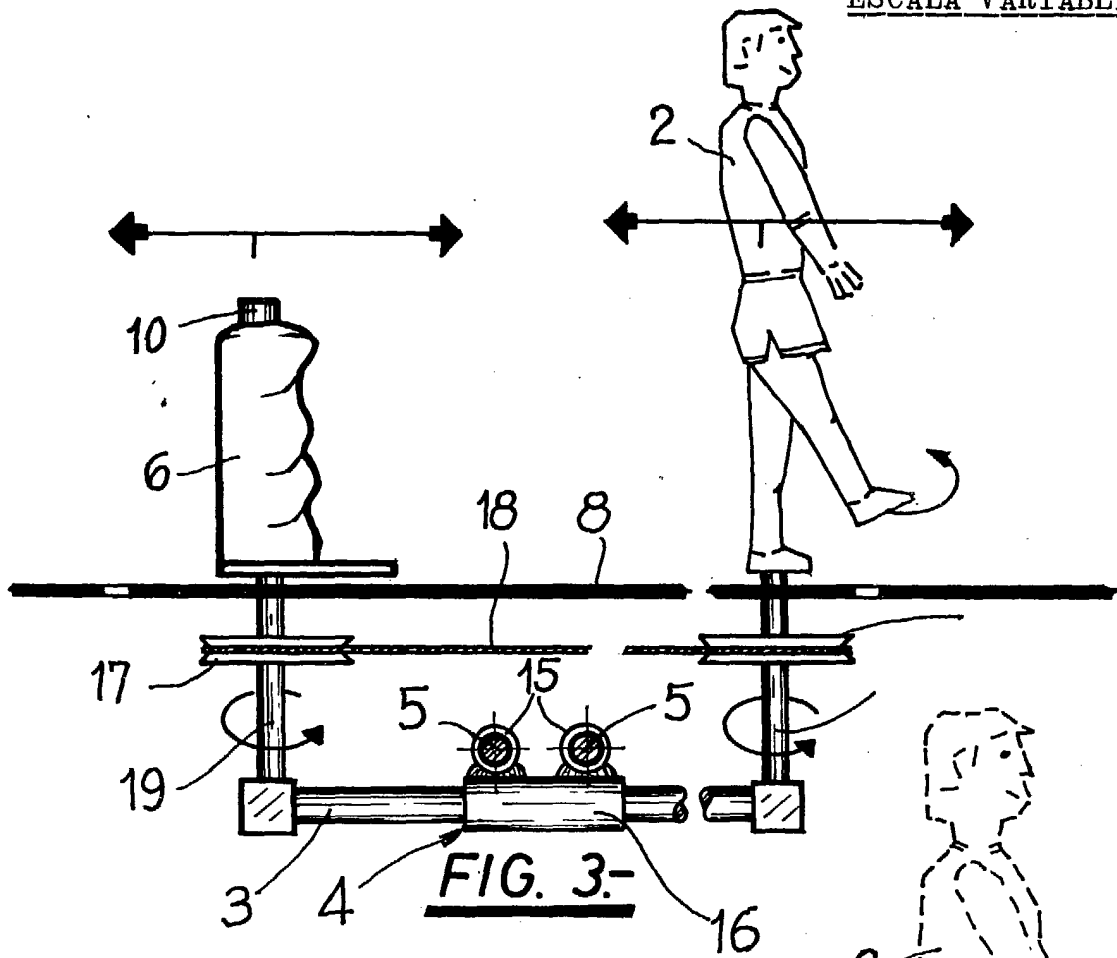


FIG. 3.-

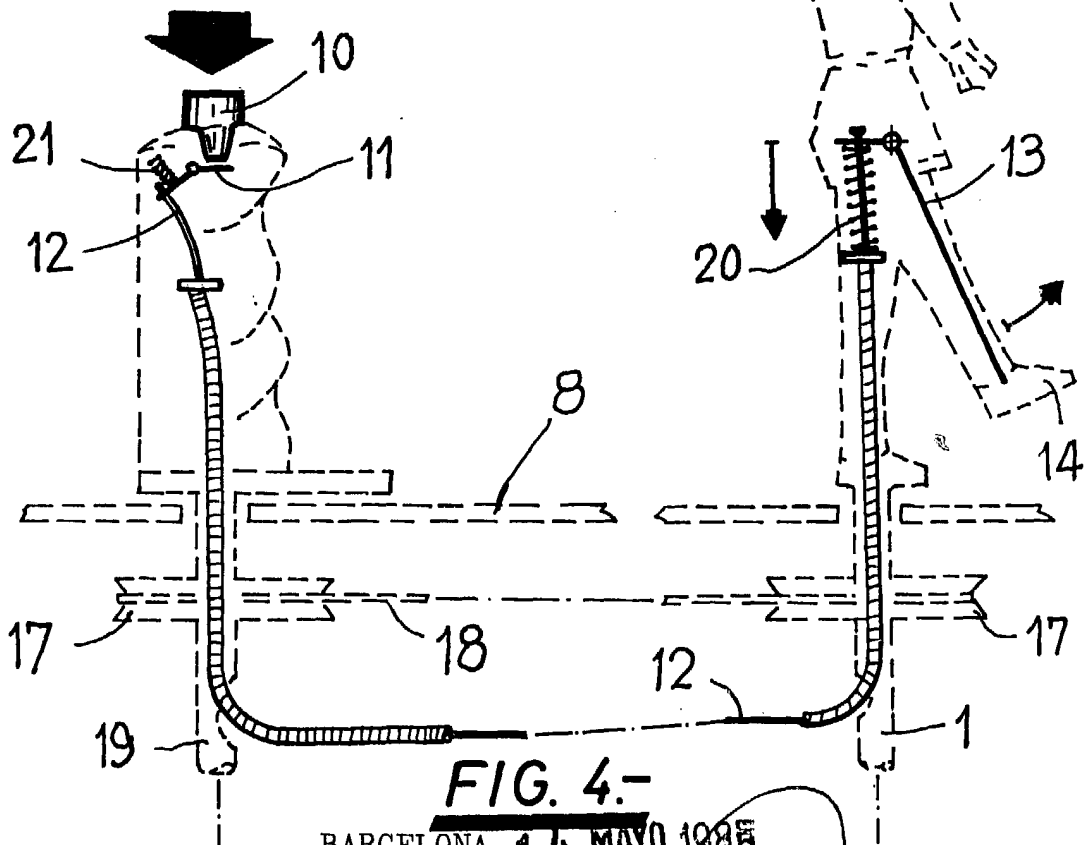


FIG. 4.-

BARCELONA, 14 MAYO 1985

ARTURO MOSEGUI GIL  
P.P. J. M. GOMEZ-ACEBO Y POMBO  
p. p. Fdo. E. Ferragüela Colón