

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

10 ES	11 21 22	NUMERO 290.616	10 Y
		FECHA DE PRESENTACION 29 NOV 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 OCT. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 F 7 / 06
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCION JUGUETE DE SOBREMESA
---

71 SOLICITANTE (S) D. JOSE SEBASTIAN OTERO REBOLLO D. MANUEL GOMEZ LABRADOR
---

DOMICILIO DEL SOLICITANTE c/ Naos, 4 - 41011 SEVILLA
---

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

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

74 REPRESENTANTE D. JULIO HERRERO 314/X
--

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a un juguete de sobremesa, y más concretamente a un juguete que trata de imitar al juego real del baloncesto.

10 Basicamente dicho juguete está constituido mediante un tablero, tapete o similar, acto para poder colocarse sobre una mesa, asistido por las correspondientes "canastas" sustentadas por respectivos soportes fijables con carácter amovible al  
15 tablero de juego, en los lugares apropiados.

20 Sobre el tablero de juego, aparecen, convenientemente distribuidos, diecinueve círculos, de los que doce de ellos forman dos alineaciones aproximadamente semicircunferenciales, de seis cada una, que se sitúan concretamente sobre un trazo correspondiente a la imaginaria línea de "tres puntos" círculos destinados a la ubicación  
25 amovible de diez jugadores, cinco por cada equipo y dotados de medios distintivos o indentificadores.

5 A pesar de que sobre la cancha solo pueden situarse cinco jugadores, se ha previsto que cada equipo completo lo formen doce jugadores, actuando siete de ellos como suplentes.

10 Cada jugador está constituido mediante una peana de sustentación, materializada en un disco rígido, al que se asocia un muñeco representativo del jugador, obtenido a base de un cuerpo laminar, como por ejemplo de cartón o similar, de dimensiones adecuadas, y que preferentemente estará dotado de una línea de doblez, determinante para el mismo de una configuración diedrica, al objeto de rigidizar su estructura.

20 En cuanto al tablero de juego, estará constituido a partir de un cuerpo base, que preferentemente será de naturaleza flexible, para permitir su arrollamiento en situación inoperante, cuerpo base al que se fija por su cara superior una lámina transparente, dotada en su cara inferior o de adaptación al cuerpo base de los grafismos correspondientes a los círculos y trazos anteriormente citados.

25 Por su parte el balón está constitui-

do por una pieza independiente, de forma lenticular, habiendose previsto que esta pieza sea de naturaleza rígida cuando el tablero, tapete o similar está realizado en un material blando, y viceversa, es decir que cuando dicho tablero sea de naturaleza rígida el elemento lenticular y móvil será de material blando, y ello en orden a que los lanzamientos puedan realizarse mediante presión del elemento lenticular contra la superficie de juego, por parte de la peana rígida que incorpora cada jugador.

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 una hoja única de planos en la que con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en planta del tablero de juego, previamente al acoplamiento de las canastas y en la que pueden observarse los diecinueve círculos de ubicación de los jugadores.

La figura 2.- Muestra un detalle en sección transversal del mismo tablero.

5 La figura 3.- Muestra una vista en alzado lateral de una de las canastas, con su correspondiente soporte, destinada a fijarse al tablero de la figura 1, por cualquier medio convencional, en el momento de utilización del juguete.

10 La figura 4.- Muestra una vista en alzado frontal de uno de los muñecos o jugadores que participan en el conjunto.

15 La figura 5.- Muestra una vista en planta del mismo muñeco, en la que en trazo continuo y discontinuo se han previsto las dos opciones para el cuerpo laminar constitutivo del mismo, la plana y la diedrica.

20 La figura 6.- Muestra, finalmente, una vista en sección del cuerpo lenticular representativo del balón.

25 A la vista de estas figuras puede observarse como el juego de sobremesa que se preconiza está constituido a partir de un tablero, tapete o similar 1, donde aparece representada una cancha de juego 2, mediante una serie de grafismos mediante los que destaca la representación de dieci

nueve círculos 3 donde se ubicarán cinco de los doce jugadores que componen cada equipo.

5 Tal como anteriormente se ha dicho, doce de estos círculos 3 se distribuyen en dos grupos de seis sobre las respectivas líneas 4 de "tres puntos" otros tres se sitúan en la línea media divisoria de la cancha, otros dos en las respectivas  
10 zonas de lanzamiento de personales y dos más debajo de las correspondientes canastas.

De acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica y como muestra la  
15 figura 2, el tablero o tapete 1 está constituido mediante un cuerpo base 5 dotado por su cara superior de un revestimiento transparente 6, sobre el que aparecen, en su cara interna, los grafismos 7 correspondientes a los diversos trazos rectilíneos,  
20 arqueados o circunferenciales que determina la representación de la cancha de juego.

El tablero de juego se complementa  
25 con una pareja de canastas 8 montadas sobre correspondientes soportes 9, independientes del citado tablero 1, y fijables

al mismo, previamente a su utilización, por cualquier medio convencional, como por ejemplo mediante clips, sin que la forma de fijación elegida afecte a la esencia de la invención.

5 Por su parte cada jugador, como muestran las figuras 4 y 5, está constituido mediante una peana discoidal y rígida 10 a la que se fija, preferentemente por enco lado, la silueta 11 de dicho jugador, mate ralizada en un cuerpo laminar, preferente mente con sus brazos extendidos hacia arri ba, que puede adoptar una configuración totalmente plana como la referenciada con 11' en la figura 5, o bien una configura-  
10 ción diedrica, como la referenciada con 11, para rigidizar su estructura. El mate-  
15 rial laminar constitutivo del jugador pro-  
piamente dicho 11, puede ser cartón, plás-  
20 tico o cualquier otro adecuado.

Finalmente el juguete se completa con un cuerpo 12 simulativo del balón, que adopta una configuración lenticular y que estará obtenido en un material duro cuando el tablero de juego 1 sea blando, y vice-  
25 versa, es decir con un material blando cuando el tablero sea duro, al objeto de

que el lanzamiento del mismo pueda realizarse mediante su pinzado con la peana 10 de uno cualquiera de los jugadores, contra el tablero de juego 1.

5           A partir de la estructuración descrita, la utilización del juguete, tratando de imitar el desarrollo de un partido de baloncesto, es la siguiente:

10           Opcionalmente los jugadores pueden concertar la duración del juego, bien por tiempo o por tanteo, y el desarrollo de a partida estará dividido en dos "tiempos" o partes iguales.

15           Por sorteo, el primer equipo situará uno de sus jugadores en cualquier círculo libre del tablero, a continuación lo hará el otro equipo y así sucesiva y alternativamente hasta que cada equipo haya incorporado al tablero los cinco jugadores que  
20           van a participar en el juego.

25           El saque lo efectuará el jugador que ocupe el círculo central, pinzando el cuerpo lenticular 12, es decir el balón, y tratando de que este caiga en otro círculo ocupado por un jugador de su mismo equipo, al que efectuará el pase.

Una vez conseguido esto podrá mover

a cualquier círculo libre el jugador y paralelamente también el equipo contrario podrá hacer lo propio, tratando de obstaculizar la jugada siguiente.

5 El jugador que se encuentre en posesión del balón podrá repetir la jugada tantas veces como consiga que el cuerpo lenticular vaya a parar a círculos ocupados por jugadores de su propio equipo, hasta  
10 una jugada límite consistente en la realización de un "tiro a canasta".

También es posible que el jugador que posee el balón, consiga hacerlo saltar a un círculo libre, lo cual significará  
15 que el mismo jugador podrá desplazarse hacia ese círculo, moviendo a continuación otro jugador de su mismo equipo. El equipo contrario, en este caso solo podrá mover un solo jugador en la forma detallada anteriormente. Esta norma no tendrá validez  
20 en las jugadas de inicio de la primera y segunda parte del juego, ni tampoco en saques de banda o lanzamientos de faltas personales.

25 Si la ficha lanzada por cualquier jugador va a parar a uno de los círculos ocupados por un jugador del equipo contrario,

este equipo pasa obviamente a tener la posesión del balón, actuando en consecuencia de la forma anteriormente explicada.

5 Cuando un jugador impulsa la ficha y esta va a parar fuera del terreno, el saque corresponderá al equipo contrario, pudiendo mover tal equipo uno de sus jugadores, además del destinado a efectuar el saque, el cual será realizado desde el mismo punto en que se produjo la salida de la cancha, ocupando necesariamente el jugador que hace el saque el círculo libre que se encuentre más cercano a dicha posición.

10 Si el "balón" impulsado por un jugador va a parar a cualquier parte dentro del terreno de juego que no coincida con uno de los círculos, se considerará que el jugador que la impulsó comete falta personal, debiendo anotarsele en su cuenta particular y procediendo al saque del equipo contrario.

15 A las cinco faltas personales el jugador deberá abandonar el terreno, quedando eliminado, pudiendo ser sustituido por uno de los jugadores de reserva de su mismo equipo.

20 Al igual que en el juego del baloncesto

to, a partir de la octava falta personal de cada equipo, el contrario podrá decidir sin lanza el castigo desde la banda o mediante tiro libre, pudiendo acordarse entre los jugadores si tales tiros libres han de ser lanzados dos por cada falta o bien bajo la modalidad de un "uno más uno".

Si al impulsar un jugador el "balón" este rebota en cualquier jugador, ya sea de su equipo o del contrario, y va a parar dentro del terreno de juego pero fuera de cualquiera de los círculos, la falta personal deberá serle anotada al jugador del que reboto el "balón" por última vez.

Cada enceste contabilizará dos puntos a favor del equipo que haya realizado el lanzamiento, siempre que este lanzamiento haya sido realizado con la ficha ocupando uno de los círculos y dentro de la línea de "tres puntos". Si el lanzamiento se realiza desde fuera de dicha línea, la canasta valdrá tres puntos.

El "balón" no podrá ser movido salvo por lanzamiento de los jugadores.

El jugador podrá mover la ficha o "balón", siempre presionandolo, dentro del círculo, hasta obtener la posición idónea

de tiro, sin que dichos movimientos supongan pérdida de la posesión del "balón".

5 Quiere decirse que el jugador en posesión del balón podrá presionar el mismo siempre que este permanezca dentro del círculo. En estas circunstancias el equipo contrario no tiene opción de juego, y ningún jugador, ni de un equipo ni del contrario, puede moverse.

10 Por otro lado, cualquier equipo puede realizar los cambios de jugadores que considere oportunos.

15 Estos cambios habrán de producirse necesariamente cuando el balón esté detenido por haber salido, fuera, ejecutarse un saque de personal o a continuación de un enceste, y los jugadores que entren en el campo, habrán de hacerlo ocupando la posición del jugador que lo abandona.

20 Cada jugador puede ocupar cualquier lugar dentro del círculo siempre que el límite de su base no sobresalga fuera del mismo. Es legal por tanto que los jugadores sean movidos dentro del círculo que ocupan para colocarlos en la posición más  
25 conveniente.

Cuando un equipo consiga un enceste,

podrá mover dos de sus jugadores a cualquiera de los círculos libres.

5 El equipo contrario hará lo mismo a continuación, moviendo además otro jugador que realizará el saque desde la línea de fondo correspondiente a su canasta.

10 Esta regla también será de validez antes de los lanzamientos de tiros libres moviendo, en este caso, en primer lugar el equipo contra el que se lanzará el castigo, pero dejando sin ocupar el círculo situado frente a la canasta, el cual será el punto de lanzamiento que deberá ser ocupado por el jugador que lleve a cabo su ejecución, cuyo equipo podrá mover, además  
15 otros dos jugadores a cualquiera de los círculos libres.

20 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 las mismas se derivan.

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

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

5

10

15

20

25

REIVINDICACIONES

5 1.- JUGUETE DE SOBREMESA, que siendo del tipo de los que utilizan un tablero, tapete o similar, en el que aparece representada una cancha de juego similar a la del baloncesto, con sus correspondientes canastas, esencialmente se caracteriza porque sobre la cancha aparecen, convenientemente distribuidos, diecinueve círculos, de los que doce de ellos forman dos alineaciones circunferenciales, de seis cada una, alineados concretamente sobre un trazo correspondiente a la imaginaria línea de tres puntos, círculos destinados a la ubicación amovible de diez jugadores, cinco por cada equipo, materializados en respectivos muñecos provistos de una peana de sustentación, complementandose el juego con un elemento móvil, representativo del balón, de forma lenticular.

25 2.- JUGUETE DE SOBREMESA, según reivindicación 1, caracterizado porque las canastas y sus correspondientes soportes, constituyen elementos amovibles con respecto al tablero, tapete o similar, que se fijan convenientemente al mismo previamente al inicio del juego.

3.- JUGUETE DE SOBREMESA, según reivindicación 1, caracterizado porque cada uno de los muñecos constitutivos de los jugadores, y más concretamente su peana de sustentación se materializa en un disco, de naturaleza rígida, al que se asocia el muñeco propiamente dicho, constituido mediante un cuerpo laminar, de dimensiones adecuadas, que preferentemente adoptará una configuración diedrica, de arista vertical, para rigidizar su estructura.

4.- JUGUETE DE SOBREMESA, según reivindicaciones 1 y 3, caracterizado porque para cada equipo se ha previsto la existencia de doce muñecos o jugadores, de los que solo permaneceran en el terreno de juego cinco de ellos, durante el desarrollo del mismo, habiendose previsto que los lanzamientos del elemento móvil y lenticular, se realicen mediante presión del mismo contra la superficie de juego, a través de la peana rígida a la que está asociado el jugador.

5.- JUGUETE DE SOBREMESA, según reivindicaciones 1 y 4, caracterizado porque cuando el tablero, tapete o similar está realizado en material duro el elemento len

ticular y móvil es de material blando, y viceversa.

5.- JUGUETE DE SOBREMESA.

5 Según queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de dieci  
siete hojas todas ellas escritas a máquina por una sola de sus caras y se representa en los dibujos que se acompañan.

10

Madrid, 29 NOV 1985

JULIO HERRERO.

p.p.

15



20

25

FIG.-1

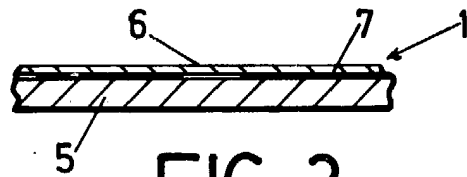
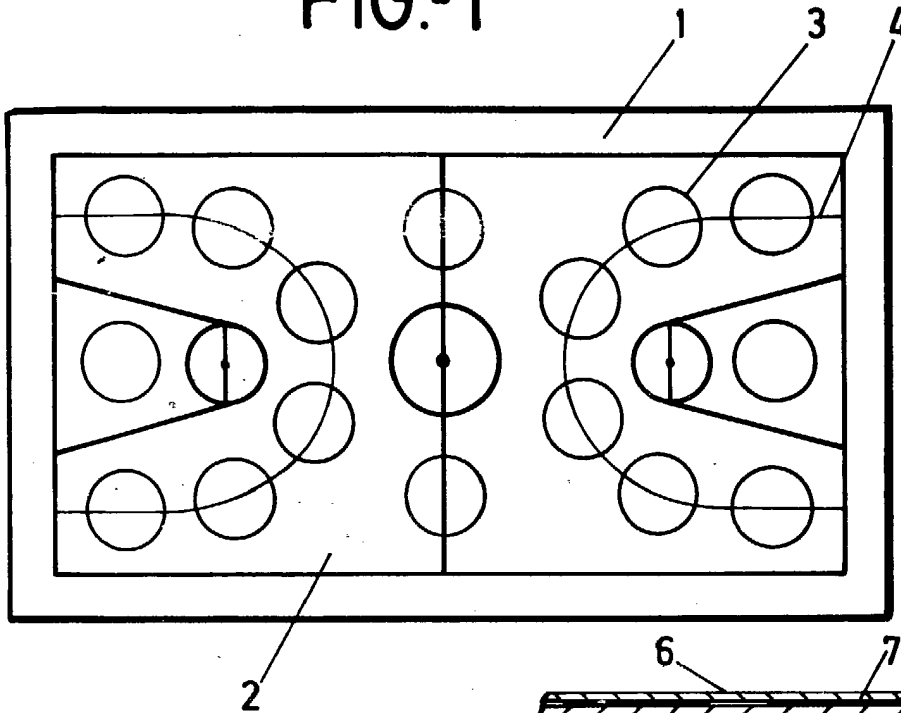


FIG.-2

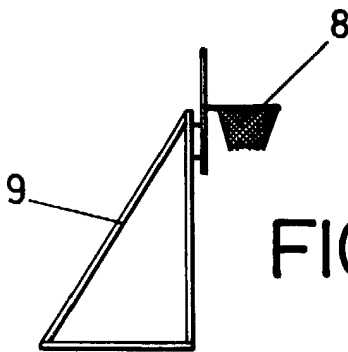


FIG.-3

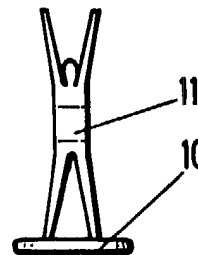


FIG.-4

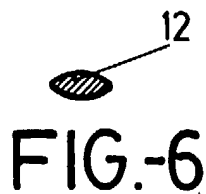


FIG.-6

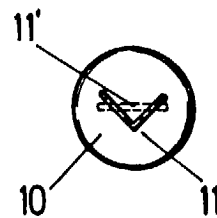


FIG.-5

ESCALA VARIABLE

29 NOV. 1985

MADRID  
Bello Herrero  
P. E.