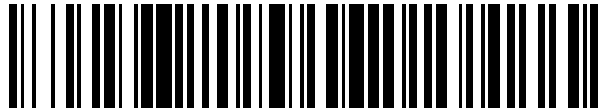


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 584 439**

51 Int. Cl.:

A63F 7/06 (2006.01)

A63F 7/24 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **12.01.2015 E 15290004 (9)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **11.05.2016 EP 2896439**

54 Título: **Mesa para juego de fútbol denominado "futbolín" que comprende elementos de golpeo, y elementos de golpeo que la constituyen**

30 Prioridad:

21.01.2014 FR 1400303

29.12.2014 FR 1403017

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

27.09.2016

73 Titular/es:

DUC, PIERRE (100.0%)

7, Grande Rue

39700 Plumont, FR

72 Inventor/es:

DUC, PIERRE

74 Agente/Representante:

LAZCANO GAINZA, Jesús

ES 2 584 439 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín europeo de patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Mesa para juego de fútbol denominado "futbolín" que comprende elementos de golpeo, y elementos de golpeo que la constituyen

Campo de la invención

- 5 La presente invención se refiere a una mesa de juego de fútbol denominado "futbolín" constituido por un cajón que soporta una serie de barras, paralelas entre sí y dispuestas perpendicularmente a los lados laterales del mismo. Tubos deslizantes están montados sobre estas barras sobre las que se disponen elementos de golpeo de una bola que simulan a los jugadores. Los tubos son, durante el juego, accionados por medio de empuñaduras.

Estado de la técnica

- 10 El juego de fútbol denominado "futbolín" consiste en hacer girar elementos de golpeo alrededor de una barra y/ o moverlos de adelante a atrás por deslizamiento. El conjunto de estos movimientos conjugados permite bloquear y golpear la bola en diferentes direcciones con más o menos energía según la fuerza inicial ejercida sobre las empuñaduras. En el estado de la técnica actual los elementos de golpeo limitan las acciones a un golpe más o menos orientado y el juego de cabeza es inexistente. Es imposible llevar a cabo un juego aéreo tal como la vaselina
- 15 "globo", poder conservar la bola entre los pies del jugador denominado "regate" o incluso golpear con un pie o con el otro y hacerlo con cada elemento de golpeo o jugar más que con un pie de una sola pieza. La gama de posibilidades del fútbol en el que se inspira el juego parece por tanto muy restrictiva. Para remediarlo el documento americano 5 605 328 describe un elemento de golpeo que comprende en su parte inferior un receptáculo que forma dos zonas frontales distintas que simulan los pies de un jugador.
- 20 A pesar de que no estén relacionadas con el mismo tipo de deporte, de hecho, cuando se trata de una pelota en una canasta, denominado "baloncesto" y no " fútbol", el documento americano US4260152 describe una mesa de juego del tipo "futbolín" pero que presenta elementos de lanzamiento hacia una canasta incorporada en la mesa, que comprenden en sus partes inferiores un primer receptáculo que permite el agarre y lanzamiento de la bola, prolongándose a través de una pista de rodadura que asegura la transferencia de la misma hacia un segundo
- 25 receptáculo situado en sus extremidades superiores que permite su bloqueo después de su lanzamiento girando el elemento sobre sí mismo alrededor de la barra.

- De acuerdo con las reglas de este deporte se busca únicamente, de acuerdo con este documento, coger la pelota y lanzarla hacia la canasta. Se excluye no solamente cualquier noción de golpeo sino del mismo modo cualquier
- 30 posibilidad de figuras de "fútbol" tales como "globos", "regates" o las jugadas con la cabeza mencionadas anteriormente.

Descripción de la invención

- Con el fin de combinar todas estas posibilidades, la invención se refiere a una mesa de un juego de fútbol denominado "futbolín" constituido por un cajón que soporta una serie de barras, paralelas entre sí y dispuestas perpendicularmente de entre dos lados laterales del mismo, tubos deslizantes están montados sobre las barras
- 35 sobre las que están dispuestos los elementos de golpeo de una bola que simulan a los jugadores, siendo dichos tubos susceptibles de ser accionados por medio de empuñaduras; cada uno de los elementos de golpeo comprende al menos en su parte inferior un receptáculo que forma dos zonas frontales distintas que simulan los pies de un jugador, caracterizado porque el receptáculo que forma la parte inferior del elemento de golpeo que simula al jugador, se prolonga en su parte superior por un segundo receptáculo que simula la cabeza del jugador que permite
- 40 igualmente agarrar y lanzar la bola girando el elemento sobre sí mismo alrededor de la barra, estando conectados los dos receptáculos entre sí por una pista de rodadura que asegura la transferencia de la bola de uno hacia el otro, de forma indistinta, en un sentido o en el otro.

La siguiente descripción es un ejemplo de realización que hará comprender mejor la invención.

La figura 1 representa parte de una mesa de juego equipada con elementos de golpeo de acuerdo con la invención.

- 45 La figura 2 es una vista en perspectiva ampliada de un elemento de golpeo representado sin sus accesorios de juego.

La figura 3 es una vista en perspectiva en despiece de un elemento de golpeo mostrando sus diferentes accesorios de juego.

- 50 La figura 4 es una vista lateral de un elemento de golpeo de acuerdo con las figuras 2 y 3 que muestra sus diversos accesorios antes y después del montaje.

Las figuras 5-9 son vistas que muestran la cinemática de las diferentes figuras de juego realizables con el elemento de golpeo según las figuras 1 a 4, a saber:

- la figura 5: juego de pies efectuando un "regate" o un golpe directo con un pie o con el otro,
- 5 - la figura 6: juego de pies y agarre de la bola durante una ejecución en altura para la realización de un "globo" o vaselina,
- la figura 7: implementación de un segundo receptáculo que simula la cabeza del jugador, opuesta al primero, durante una jugada de cabeza o recepción en vuelo de la pelota,
- la figura 8: recuperación de la pelota sobre la mesa de juego por el receptáculo de cabeza para el giro del elemento de golpeo sobre el mismo,
- 10 - la figura 9: cinemática completa de un agarre de bola por el receptáculo de pie tras transferencia hacia el receptáculo de cabeza mediante giro y lanzamiento.

La mesa de juego 1 designada globalmente en la figura 1 está constituida por un cajón 2 que soporta una serie de barras 3, paralelas entre sí y dispuestas perpendicularmente entre los lados 4 y 5 laterales del mismo, tubos 8 deslizantes están montados sobre las barras 3 sobre los cuales están dispuestos elementos 6 de golpeo de una bola 7 que simulan a los jugadores, estando dichos tubos 8 accionados por medio de empuñaduras 9.

De acuerdo con una primera característica de la invención, cada uno de los elementos 6 de golpeo comprende al menos en su parte inferior INF un receptáculo 10 que forma dos zonas frontales distintas 11 y 12 que simulan los pies de un jugador, de forma que se golpea la bola 7 con uno o con el otro o "se regatea" de acuerdo con una primera función del receptáculo 10, permitiendo al mismo tiempo el agarre y lanzamiento de la bola 7 según una segunda función del mismo receptáculo 10, para efectuar una vaselina o "globo".

De acuerdo con una segunda característica de la invención, el receptáculo 10 que forma la parte inferior INF del elemento 6 de golpeo que simula al jugador, se extiende en su parte superior SUP mediante un segundo receptáculo 13 que simula la cabeza del jugador que permite igualmente el agarre y el lanzamiento de la bola 7 por giro del elemento 6 sobre sí mismo alrededor de la barra 3, estando conectados los dos receptáculos 10 y 13 por una pista de rodadura 14, 15 que asegura la transferencia de la bola 7 de uno 10 hacia el otro 13, de forma indiferente. en un sentido o en el otro.

De acuerdo con el presente ejemplo de realización, el elemento 6 de golpeo que simula al jugador está realizado a partir de un alambre de material metálico o plástico conformado en U, que define dos ramas 14, 15 laterales paralelas entre sí. Conectando dichas ramas 14, 15 los dos receptáculos 10, 13 para formar la pista de rodadura de la bola 7. Los extremos 14a, 15a libres inferiores de dichas ramas 14, 15 están curvados sobre sí mismos para constituir a la vez las zonas frontales de golpeo 11 y 12 y el primer receptáculo 10 y están unidas a sus otras extremidades superiores para formar el segundo receptáculo 13.

De forma ventajosa, las zonas frontales 11 y 12 constituidas por las zonas 14a, 15a curvadas de las extremidades libres de las ramas 14, 15 que constituye el primer receptáculo 10 están revestidas de un bloque 16 y 17 de golpeo capaz de devolver su fuerza a la bola 7.

Preferiblemente, la cara frontal de los bloques 16 y 17 que recubren los extremos libres 14a, 15a de las ramas 14, 15 del primer receptáculo 10 tiene una distancia "d" positiva o negativa con respecto a una vertical xx' de referencia, de un ángulo α predeterminado, para obtener los "globos", las vaselinas y los golpes de trayectorias diferentes. Lo mismo ocurre con el segundo receptáculo 13 que representa una distancia d'. Se ha de notar igualmente que los bloques 16 y 17 de golpeo presentan sobre su lado interno unos rebordes 21 y 22 longitudinales destinados a formar el receptáculo 10 y a retener la bola 7.

Por supuesto, como se ilustra en la figura 4 la cara frontal de los bloques 16 y 17 podría ser recta.

De acuerdo con otra característica de la invención, un tercer bloque 18 de golpeo central se interpone entre las dos ramas 14, 15 del elemento 6 de golpeo que constituye el jugador, retrasado de las dos zonas frontales de golpeo 11 y 12.

Más particularmente, el bloque 18 de golpeo central presenta dos caras frontal 18a y posterior 18b inclinadas en ángulos predeterminados, con el fin de permitir la ejecución de un "globo".

El segundo receptáculo 13 podría no estar constituido más que por el simple extremo de un alambre conformado en U que forma el elemento 6 de golpeo, pero según un perfeccionamiento de esta característica constituye un accesorio añadido y que remata la extremidad horizontal o curva en U de alambre metálico o plástico que forma el

ES 2 584 439 T3

elemento 6 de golpeo, siendo los bordes laterales de dicho segundo receptáculo 13 en forma de U o de Omega, y presenta una base 19 para constituir una doble concavidad.

5 De forma ventajosa, la base 19 del segundo receptáculo 13 superior delimita una segunda concavidad de recepción 13A de la bola 7 dirigida en una dirección opuesta, contraria a la primera 13, de manera que se atrapa la bola 7 en un sentido de giro de la barra 8, o en el otro.

De este modo, el segundo receptáculo de cabeza 13/ 13A puede devolver una bola 7 de frente o de nunca como se muestra en la figura 9, la cinemática de golpeo 6 más allá de su función de golpeo propiamente dicha es la siguiente:

- posición I: agarre de la bola 7

- posición II: elevación de la bola 7 según la dirección F1 del elemento 6 girando alrededor de la barra 3

10 - posición III: basculación de la bola 7 del primer receptáculo 10 al segundo receptáculo 13 por medio de la pista de rodadura 11 que está inclinada.

- posición IV: la bola 7 se encuentra entonces en la base del segundo receptáculo 13, una fuerza F2 controlada de lanzamiento es ejercida por el jugador sobre el tubo 8 deslizante por rotación alrededor de la barra 3, por acción manual sobre la empuñadura 9. La bola 7 es entonces lanzada y vuelta a poner en juego

15 Opcionalmente, una figura 20 decorativa o publicitaria se inserta en la parte superior del elemento 6 de golpeo que constituye el jugador, entre los hilos metálicos o plásticos 14, 15, y que cubre al menos la base 19 de la concavidad superior 13 y 13A.

Se podrá tratar de una fotografía, un dibujo, un holograma o cualquier gráfico publicitario.

20 Como se muestra claramente en la figura 3, los bloques 16, 17 de golpeo frontales simulan los pies de un jugador, el segundo receptáculo 13 y 13A superior, y la figura 20 se obtienen por moldeo de material plástico o metálico y comprenden respectivamente medios de clipado 16a, 17a-18c, 18d-13a-20a que son propios y aptos para hacerlos desmontables e intercambiables.

25 Según una variante de realización no mostrada, el elemento 6 de golpeo está hecho a partir de un perfil cóncavo de material metálico o plástico cuyos bordes laterales definen la pista de rodadura y cuyos extremos están conformados para definir, por un lado, el primer receptáculo 10 y, por el otro, el segundo receptáculo 13.

Hay que señalar que los receptáculos 10 y 13 se dirigen en la misma dirección.

Aunque no se muestra, de forma opcional, los elementos 6 de golpeo comprenden medios de adaptación a los elementos existentes.

Reivindicaciones

- 5 1. Mesa de juego de fútbol (1) denominado "futbolín" constituido por un cajón (2) que soporte una serie de barras (3), paralelas entre sí y dispuestas perpendicularmente entre los lados (4 y 5) laterales del mismo, tubos (8) deslizantes están montados sobre estas barras (3), elementos (6) de golpeo de una bola (7) que simulan a los jugadores, están dispuestos en dichos tubos (8), estando dichos tubos (8) accionados mediante una empuñadura (9), comprendiendo cada uno de los elementos (6) de golpeo, en su parte inferior (INF), un receptáculo (10) que forma dos zonas frontales distintas (11 y 12) que simulan los pies de un jugador, de manera que se golpea la bola (7) con una u otra según una primera función del receptáculo (10), permitiendo al mismo tiempo el agarre y el lanzamiento de la bola (7) según una segunda función del mismo receptáculo (10), el receptáculo (10) que forma la parte inferior de dos zonas frontales distintas (11 y 12) que simulan los pies de un jugador (INF) del elemento (6) de golpeo que simula al jugador, se prolonga en su parte superior (SUP) por un segundo receptáculo (13) que simula la cabeza del jugador que permite igualmente el agarre y el lanzamiento de la bola (7) mediante el giro del elemento (6) sobre sí mismo alrededor de la barra (3), estando los dos receptáculos (10, 13) conectados entre sí mediante una pista de rodadura que asegura la transferencia de la bola (7) de uno (10) hacia el otro (13), de forma indiferente, en un sentido o en el otro.
- 10 2. Mesa de juego de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizada porque el elemento (6) de golpeo que simula al jugador está realizado a partir de un alambre de material metálico o plástico conformado en U, que define dos ramas laterales (14 y 15) que conecta los dos receptáculos (10 y 13) para formar la pista de rodadura de la bola (7) entre los dos receptáculos (10 y 13), los extremos (14a, 15a) libres inferiores de dichas ramas (14, 15) están curvados sobre sí mismos para constituir a la vez las zonas (11 y 12) frontales de golpeo y el primer receptáculo (10) y se unen a sus otras extremidades superiores para formar el segundo receptáculo (13).
- 15 3. Mesa de juego de acuerdo con la reivindicación 2, caracterizado porque las zonas (11 y 12) frontales constituidas por las zonas curvadas (14a, 15a) de los extremos libres de las ramas (14, 15) que constituye el primer receptáculo (10) están recubiertos de un bloque (16 y 17) de golpeo acto para devolver su fuerza a la bola (7).
- 20 4. Mesa de juego de acuerdo con la reivindicación 3, caracterizado porque los bloques (16 y 17) de bloqueo presentan sobre su lado interno rebordes (21 y 22) longitudinales destinados a formar el receptáculo (10) y a retener allí la bola (7).
- 25 5. Mesa de juego de acuerdo con una de las reivindicaciones 3 o 4, caracterizada porque la cara frontal del bloque (16 y 17) que recubre los extremos (14a, 15a) libres inferiores de las ramas (14, 15) del primer receptáculo (10) presenta una distancia "d" positiva o negativa con respecto a una vertical xx' de referencia, de un ángulo a predeterminedo.
- 30 6. Mesa de juego de acuerdo con una de las reivindicaciones 2 a 5, caracterizada porque se interpone un tercer bloque (18) de golpeo central entre las dos ramas (14, 15) del elemento (6) de golpeo que constituye el jugador, retrasado con respecto a las dos zonas (11 y 12) frontales de golpeo.
- 35 7. Mesa de juego de acuerdo con la reivindicación 6, caracterizada porque el bloque (18) de golpeo central presenta dos caras anterior (18a) y posterior (18b) inclinadas según ángulos predeterminedos, de manera que permiten la ejecución de un "globo".
- 40 8. Mesa de juego de acuerdo con una de las reivindicaciones 1 a 7, caracterizada porque el segundo receptáculo (13) superior constituye un accesorio añadido y que remata la extremidad horizontal o curva en U de alambre metálico o plástico que forma el elemento (6) de golpeo, siendo los bordes laterales de dicho segundo receptáculo (13) en forma de U o de Omega, y presenta una base (19) para constituir una concavidad.
- 45 9. Mesa de juego de acuerdo con la reivindicación 8, caracterizada porque la base (19) del segundo receptáculo (13) superior delimita una segunda concavidad (13A) de recepción de la bola (7) dirigida en una dirección opuesta, contraria a la primera, de manera que se atrapa la bola (7) en un sentido de giro del elemento (6) sobre sí mismo alrededor de la barra (3), o en el otro.
- 50 10. Mesa de juego de acuerdo con la reivindicación 9 caracterizada porque una figura (20) decorativa o publicitaria es insertada en la parte superior del elemento (6) de golpeo que constituye un jugador, entre los hilos metálicos o plásticos (14, 15) y que cubre al menos la base (19) de la concavidad superior.
11. Mesa de juego de acuerdo con las reivindicaciones 6 y 10, caracterizada porque los bloques (16, 17) de golpeo frontales que simulan los pies de un jugador, el bloque (18) de bloqueo central, el segundo receptáculo (13) superior, y la figura (20) se obtienen por moldeo de un material plástico o metálico y comprenden medios de clipado (16a, 17a, 18c, 18d-13a-20a) que son propios y aptos para hacerlos desmontables e intercambiables.
12. Mesa de juego de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizada porque el elemento (6) de golpeo está realizado a partir de un perfil cóncavo de material metálico o plástico cuyos bordes laterales definen la pista de rodadura y

cuyos extremos están conformados para definir, por un lado, el primer receptáculo (10) y, por otro lado, el segundo receptáculo (13).

13. Mesa de juego de acuerdo con una de las reivindicaciones 1 a 12, caracterizada porque los receptáculos (10 y 13) están dirigidos en la misma dirección.

5 14. Mesa de juego de acuerdo con una de las reivindicaciones 1 a 13, caracterizada porque los elementos (6) de golpeo comprenden medios de adaptación a los elementos existentes.

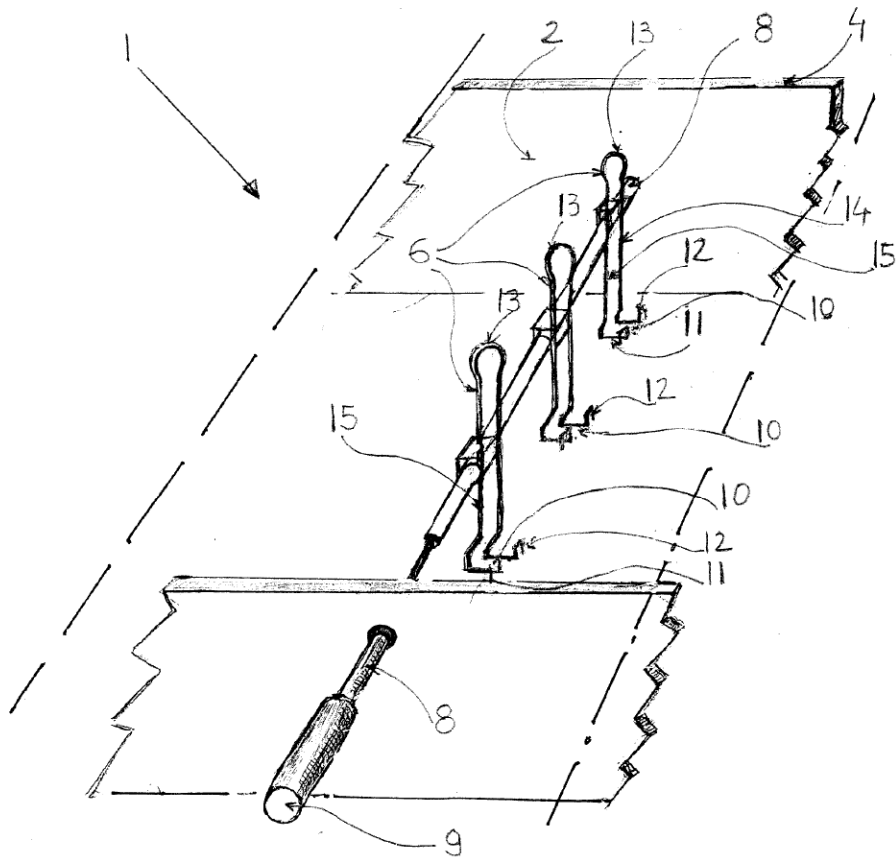


Figura 1

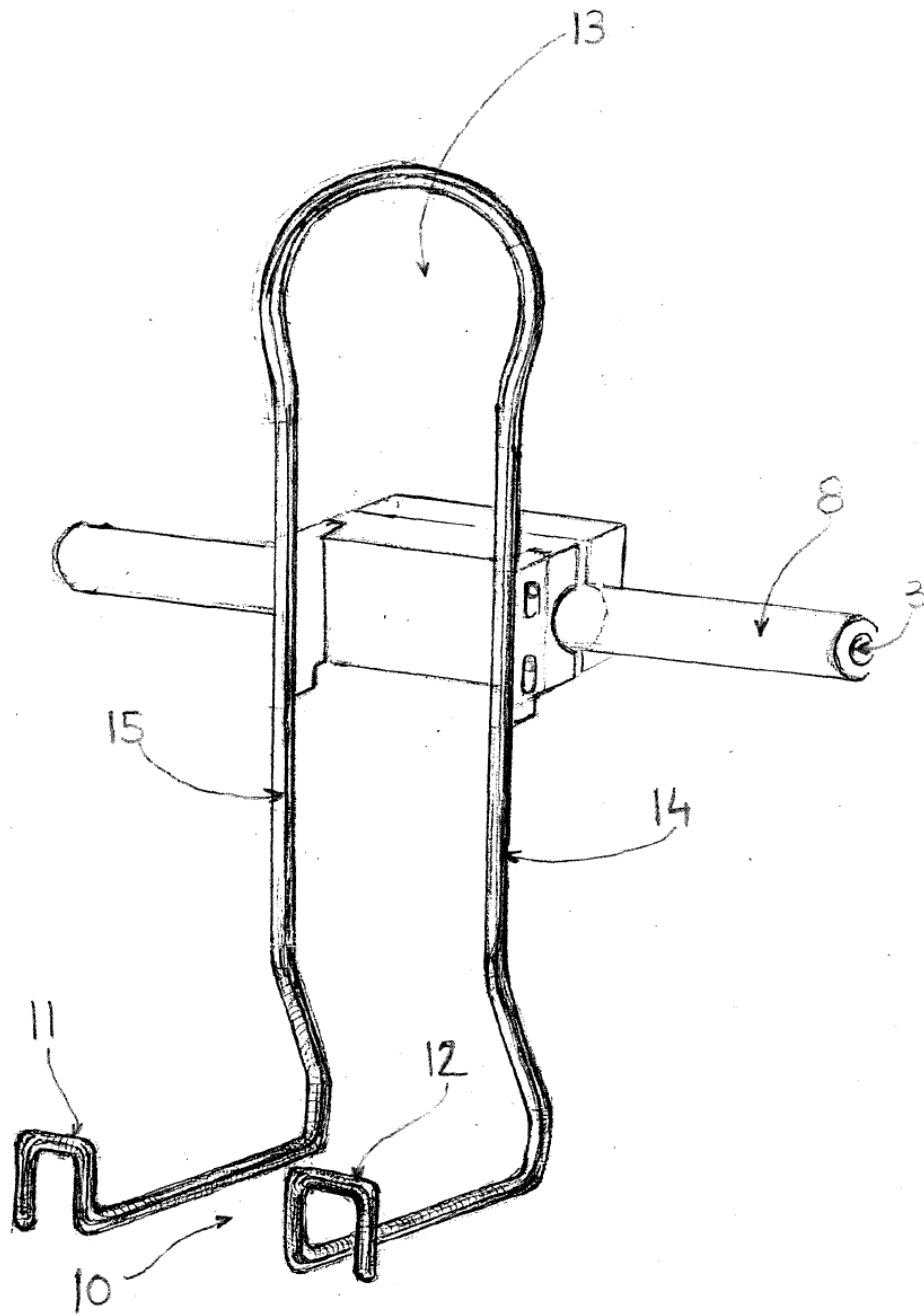


Figura 2

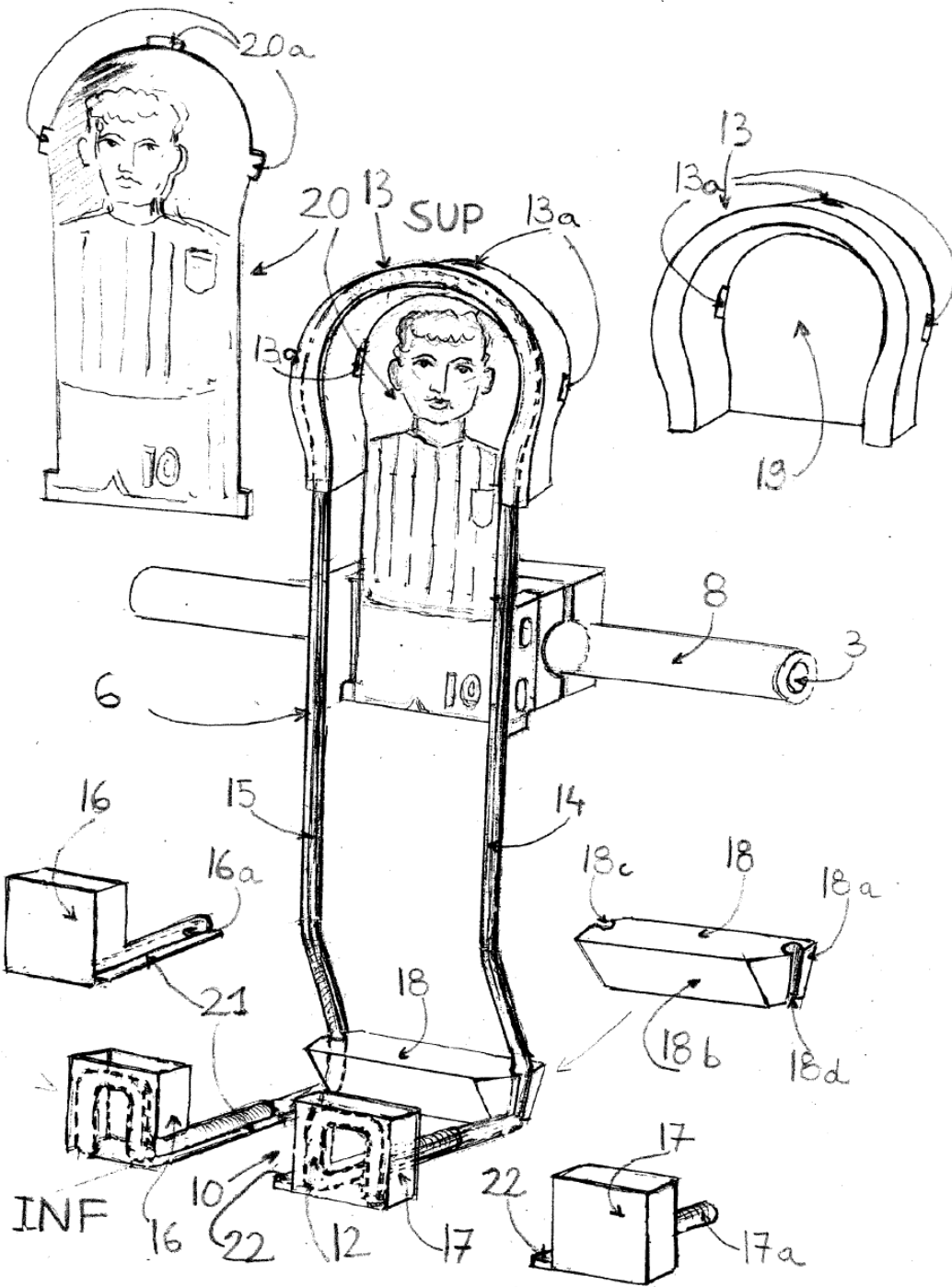


Figura 3

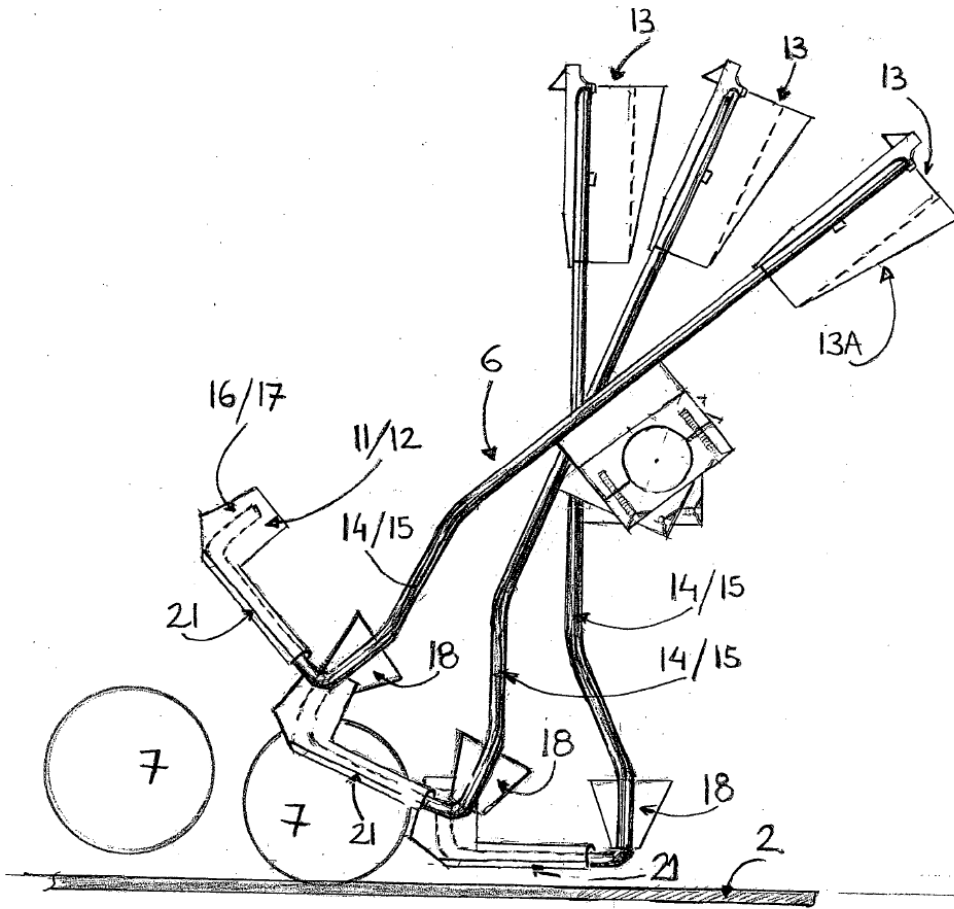


Figura 5

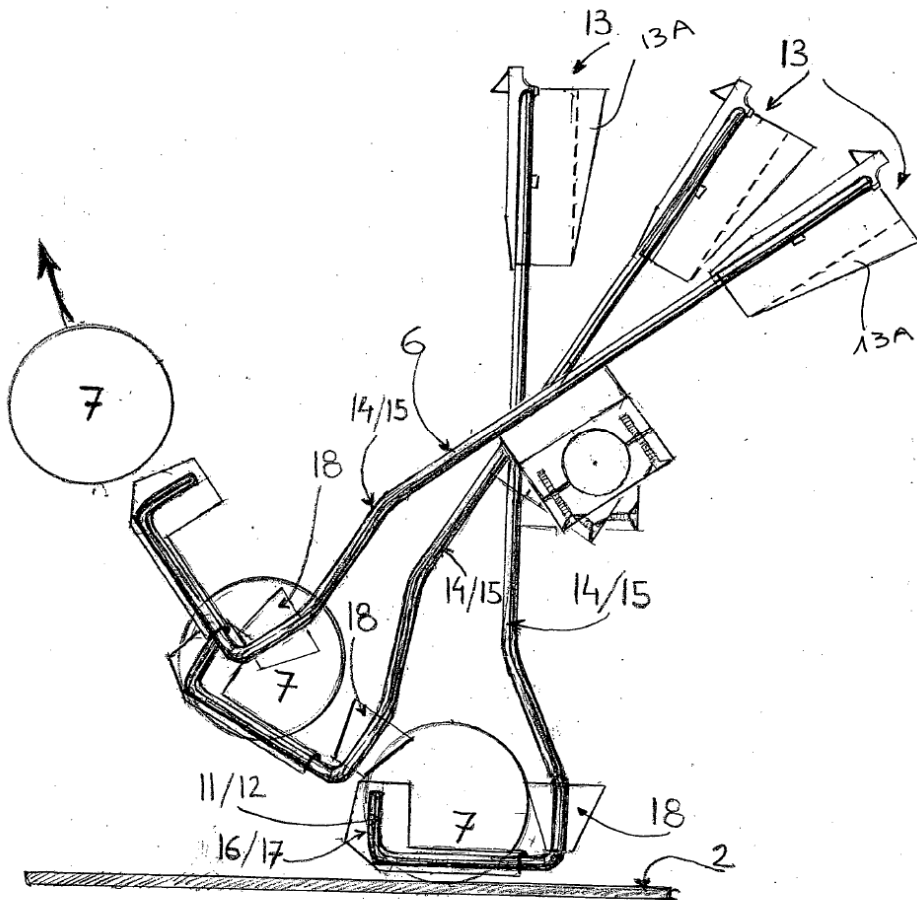


Figura 6

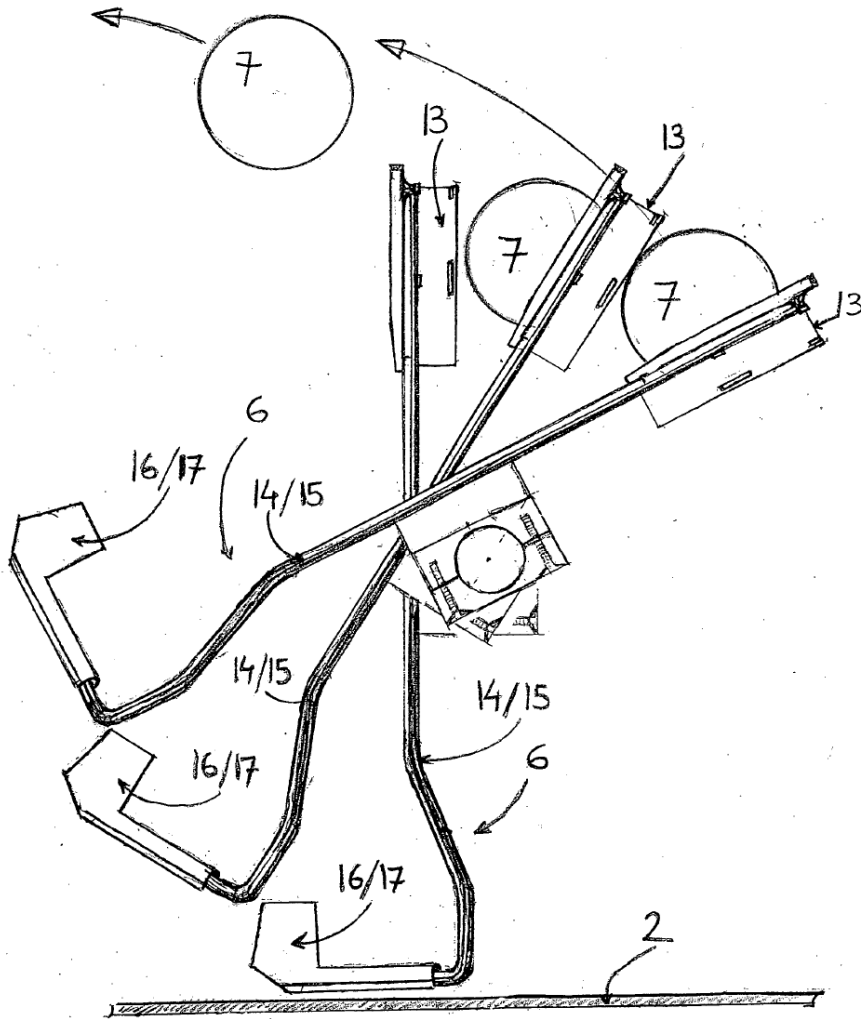


Figura 7

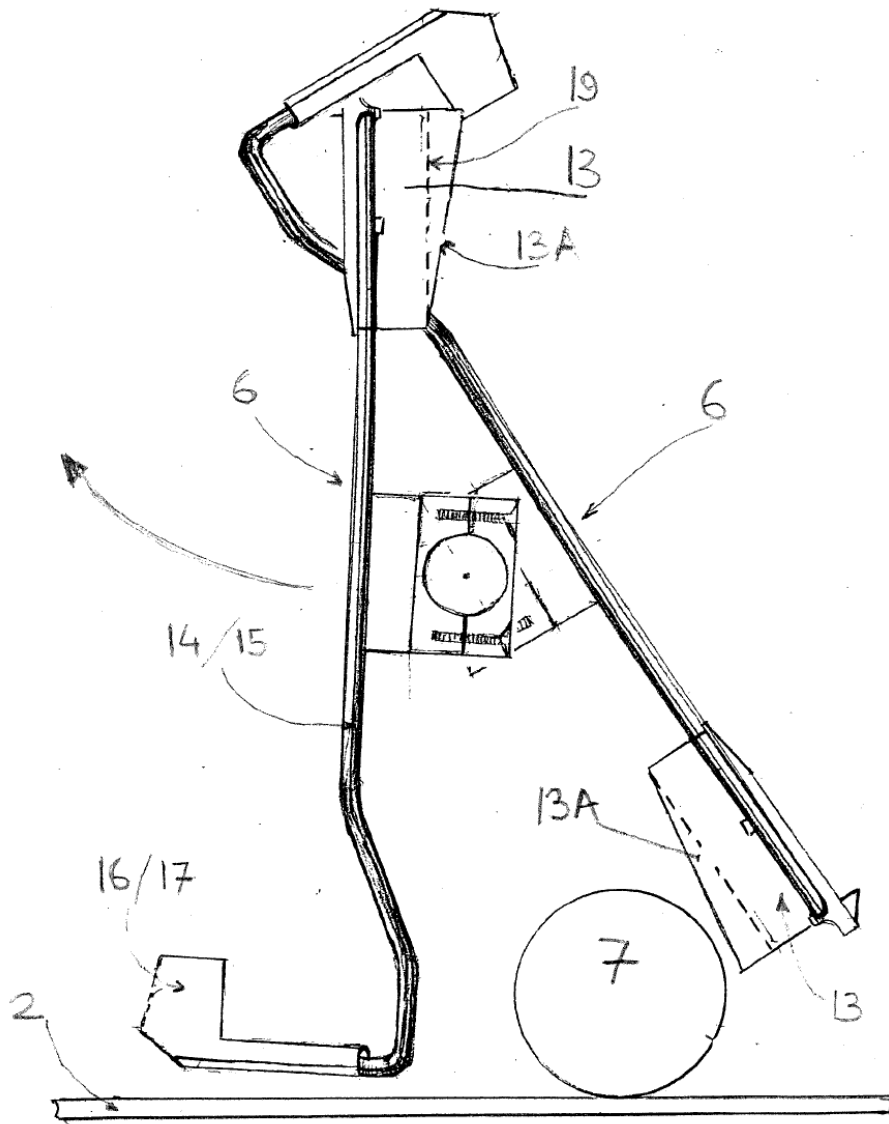


Figura 8

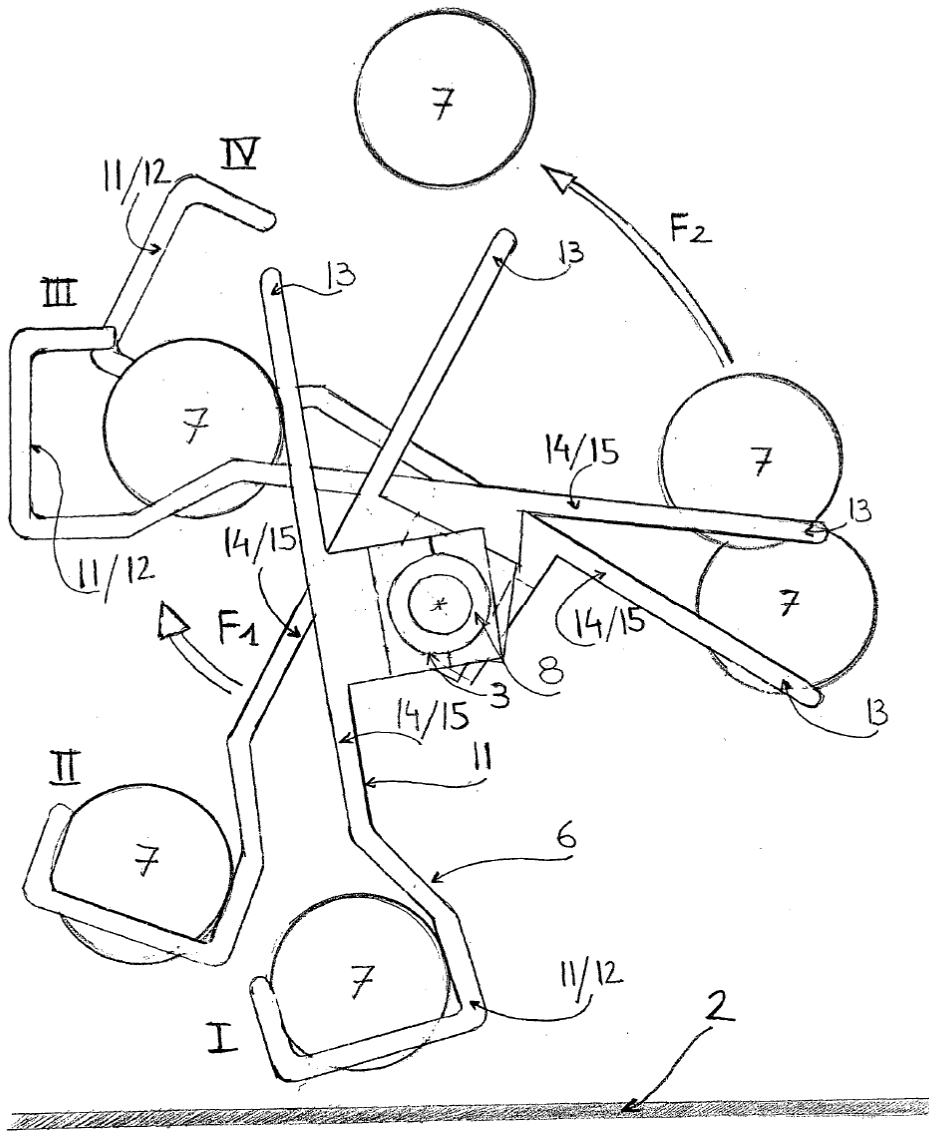


Figura 9