

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 056 087**

21 Número de solicitud: U 200302646

51 Int. Cl.⁷: A63F 7/06

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación: **10.11.2003**

43 Fecha de publicación de la solicitud: **16.02.2004**

71 Solicitante/s:
Francisco Antonio Navarro Rodríguez
Ronda de Levante, 1 7º izqda.
30008 Murcia, ES

72 Inventor/es:
Navarro Rodríguez, Francisco Antonio

74 Agente: **No consta**

54 Título: **Mesa para jugar golf.**

ES 1 056 087 U

DESCRIPCION

Mesa para jugar golf.

Objeto de la invención

Esta invención, según se expresa en esta memoria descriptiva, se refiere a una mesa para jugar al golf, la cual ha sido concebida y realizada como alternativa de juego para los aficionados y principiantes de este juego, brindando la posibilidad de jugarse en sitios con espacio restringido, bajo la modalidad de jugador único o de múltiples jugadores.

Para ello, el tablero de la mesa esta constituido por una superficie que simula un campo de golf, tapizada con fieltro, terciopelo o material similar, sobre el cual se dibujan varios tipos de contornos y se dispone un agujero que simula un hoyo. Pues bien, sobre la superficie tapizada del tablero se pueden desarrollar partidas de golf utilizando un palo y una bola.

Antecedentes de la invención

Se conocen varios simuladores de juego de golf a pequeña escala. En este sentido pueden citarse simuladores de tipo informático para jugar utilizando un ordenador; existiendo varias versiones, con diferentes niveles de dificultad y diferentes formas de presentación del campo de juego.

Este sistema de simulación de juego tiene el inconveniente de limitarse a una juego de carácter virtual, con lo que se pierde realismo y dinámica. Además se requiere la disposición de un ordenador para poder jugar.

Igualmente se conocen versiones de juegos de golf de mesa, consistentes en la presentación de un pequeño tablero elaborado en cartón con dibujos impresos sobre su superficie y cuyo desarrollo de juego se hace basado en la puntuación obtenida al arrojar uno o dos dados sobre la mesa de juego y el consiguiente avance de las fichas en el tablero.

Este tipo de juego de mesa presenta el inconveniente de no simular correctamente una partida real de juego de golf, y de ésta solamente tienen las figuras dibujadas sobre el tablero y algunas de las reglas aplicadas al juego real.

Existe otro tipo de sistema de simulación de juego, consistentes en cabinas o campos pequeños, donde se permite practicar el juego utilizando elementos de juego como palos y bola de tamaño y forma normales. Este sistema se pueden valer de espacios limitados, como el jardín de casa o, incluso, despachos o recintos cerrados. Este sistema presenta un inconveniente y es que esta concebido para ejecutivos que practican en condiciones reales este deporte por lo que se constituye en una simulador para entrenamiento y aunque su tamaño es reducido en comparación con un campo real de juego, sigue siendo necesario un espacio grande para practicar el juego de golf.

Descripción de la invención

El tablero de la mesa se compone de dos piezas independientes y diagonalmente simétricas, cada una de las cuales tiene dos lados rectos y un extremo curvo y que se ensamblan entre si por el

lado recto mas corto, configurando los opuestos, en curva, los extremos del tablero.

Las superficies de ambas piezas están tapizadas con fieltro, terciopelo, o material sintético equivalente. En dicho tapiz, y con diversos colores y formas, destacan una serie de dibujos. Una estrecha franja no tapizada figura en los contornos de ambas piezas, salvo por los lados en que se ensamblan.

Adosados a todo el borde de cada una de las dos piezas, salvo en los lados en que se unen, y resaltando de sus respectivas superficies, figuran sendos listones.

A cada una de las piezas se le enrosca, por su parte inferior, dos patas extensibles, de forma tal que, al quedar unidas aquellas para formar el tablero, este queda sustentado por cuatro patas.

En la superficie de una de las piezas, y centrado a lo ancho, hay practicado un orificio a la altura de un tercio de su longitud total.

Para complementar esta descripción y con el objeto de ayudar a la mejor comprensión de las características de esta invención se acompaña esta memoria descriptiva con un juego de planos, en base a cuyas figuras se comprenderá mejor las ventajas de la mesa objeto de la invención.

Breve descripción de los dibujos

Figura 1. Muestra una vista explosionada de las diferentes partes que conforman la invención.

Figura 2. Muestra una vista de planta de la cara superior del tablero de la mesa.

Descripción de una forma de realización preferida

Puede observarse en las figuras descritas, que la mesa esta compuesta por las partes 1 y 2, diagonalmente simétricas y ensambladas por el lado recto mas estrecho, configurando los opuestos, en curva, los extremos del tablero, en cuya parte inferior se enrosca cuatro patas extensibles 3, constituyendo este conjunto la mesa en su totalidad.

La parte superior del tablero configura la superficie de juego 4, razón por la cual esta superficie va tapizada de fieltro, terciopelo, o material sintético equivalente 5. Con el propio tapiz y utilizando diferentes formas y colores se configuran diferentes dibujos 6, lo que permite dar mayor realismo a la superficie de juego y en los extremos se marcan con el propio tapiz una zona roja 10 en la parte 1 y una zona negra 11 en la parte 2. Una estrecha franja no tapizada 7 figura en el contorno de toda la parte superior del tablero, exceptuando el lado estrecho recto que se utiliza para el ensamble de las partes 1 y 2.

Adosados a todo el borde de cada una de las partes 1 y 2, salvo en los lados en que se unen, y resaltando de sus respectivas superficies, figuran sendos listones 8 constituyendo de esta manera barrera a la pelota durante el juego.

En la superficie de la parte 2, se encuentra practicado un agujero 9, centrado a lo ancho y a la altura de un tercio de la longitud total de la mesa, constituyendo este el único hoyo del campo.

REIVINDICACIONES

1. Mesa para jugar golf que permite la simulación a escala de este deporte, formada por dos partes principales (1) y (2) diagonalmente simétricas, ensambladas entre sí para conformar el tablero de juego (4) y por cuatro patas extensibles (3) que la sustentan, **caracterizada** por tener los extremos de forma redondeada formando dos esquinas de color rojo (10) una y negro (11) otra, utilizadas como puntos de partida del juego, el

5
10

cual se desarrolla sobre la superficie del tablero (4) tapizada por un material sintético (5) para simular la superficie del campo de golf, en donde destaca una serie de dibujos (6) realizados con diversos colores y formas del mismo tapiz, el cual cubre toda la superficie exceptuando una franja estrecha (7) en todos los contornos del tablero, alrededor de los cuales se adosan listones (8), que sirven de barrera a la pelota de juego y un agujero (9) que hace las veces de hoyo.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

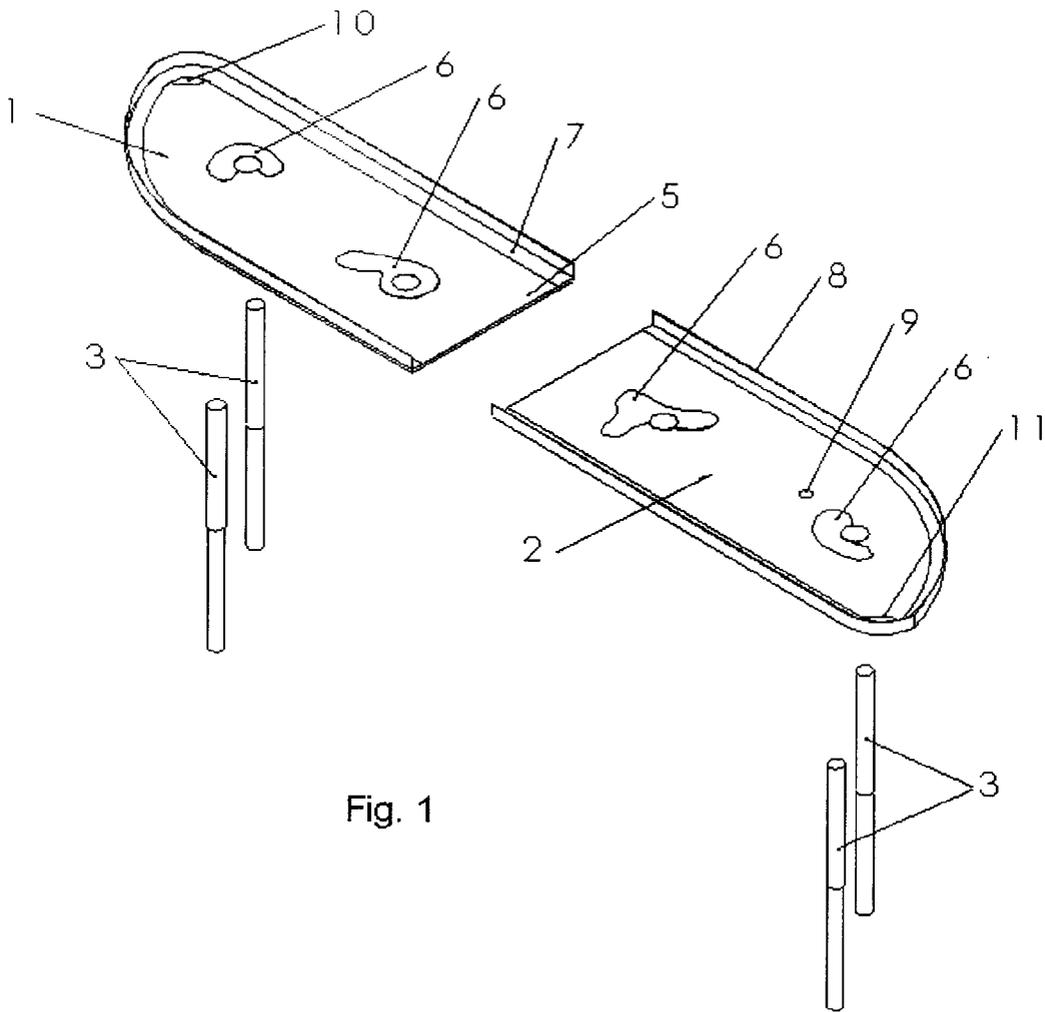


Fig. 1

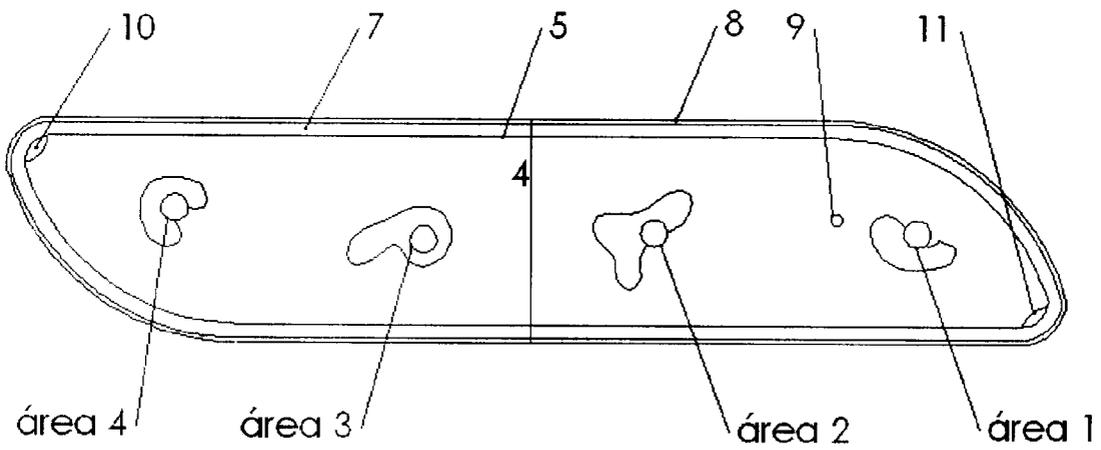


Fig. 2