

15235

MEMORIA DESCRIPTIVA

MODELO DE UTILIDAD.-

PAIS: ESPAÑA.-

DURACION: 20 AÑOS.-

OBJETO: "UN JUEGO DE PELOTA".-

A nombre de DON RAMON MARCOS DAZA.-

Residente en MADRID.-

Nacionalidad ESPAÑOLA.-

(M. U. 68 J/L)

Tiene por objeto este Modelo de Utilidad proteger en España un juguete o juego de pelota, cuyas características y funcionamiento del mismo se detallan a continuación:

- El terreno de juego a, b, c, d, de la única figura
- 5.- de que consta el plano que se acompaña a esta memoria descriptiva, está construido con plancha de cartón, hojalata u otra materia conveniente, se encuentra cortado en la zona e, f, g, h, donde actúan los dos jugadores (e, f, g, h) y (k, l, m, n), los cuales consisten en dos trozos rectangulares de la misma plancha que se encuentran sujetos a charnela solamente por sus lados (e, f) y (k, l) con lo cual pueden bascular hacia adelante alrededor de dichos lados mediante un empuje que se les proporciona hacia arriba por su parte inferior. Dichos rectángulos se encuentran convenientemente curvados a fin de recoger la pelota e imprimirle dirección a la manera de las cestas que emplean los pelotaris. Tienen además unos topes para limitar su movimiento en la porción vertical o en otra que convenga, según la mayor o menor altura con que se desee salir la pelota proyectada hacia adelante.
- 10.-
- 15.-
- 20.- Los listones cilíndricos (o, p, q, r) y (s, t, u, v), pueden girar alrededor de su eje por estar sujetos con libertad de movimiento en los puntos (o, p) y (q, r), respectivamente, cuyo movimiento de giro se lo imprime a voluntad la persona que juegue actuando en las palancas
- 25.-

(ll, y) y (z, p). Llevan además estos listones solidamente unidos en su zona que se encuentra debajo de los jugadores otras palancas (n, ñ) y (x, g), al actuar sobre las palancas (ll, y) y (z, p).--

- 30.- Con esta descripción creemos que basta para la comprensión del funcionamiento del juguete de fronton elegido como modelo y que representa la figura del dibujo, que consiste en pulsar hacia abajo las palancas (ll, y) y (z, p) cuando la pelota se encuentre sobre el jugador correspondiente,
- 35.- la cual será elevada e impulsada hacia adelante por los rectángulos curvados descritos (al recibir éstos a su vez impulso de los puntos g y ñ al elevarse) sobre la pared frontal del juguete (y, a, n, b) y devuelta por este nuevamente a los jugadores para continuar sin interrupción el juego,
- 40.- que se perderá cuando la impericia de quien lo maneje, bien no sea devuelta o bien lo sea fuera de la pared frontal o de la zona de ella que se marque.

Para facilitar el que la pelota llegue siempre a los jugadores desde dicha pared frontal, la zona de terreno de juego (a, b, g, f) puede llevar la inclinación conveniente hacia ellos.--

45.-

Asimismo, para que no escape del juego, puede éste llevar paredes laterales y techo de red, cartón, etc.

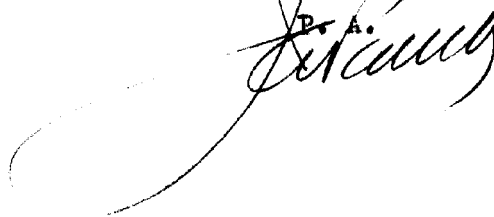
- Se comprende fácilmente que por el mismo sistema pueden existir y actuar en el terreno de juego más jugadores que los descritos, bien utilizando más listones como los ya conocidos para accionarlos, o bien adaptando a estos mismos otras planchas rectas como la n, ñ por ejemplo (o con la forma que se desee a fin de que llegue debajo del lugar don
- 50.-
- 55.- de el jugador se situe.--

REIVINDICACIONES

- 85.- 1º.- Un juego de pelota caracterizado porque los jugadores consisten en trozos del mismo terreno de juego, de forma poligonal, curvados convenientemente y sujetos a charnala por uno solo de sus lados, alrededor del cual pueden girar para impulsar la pelota que sobre ellos se encuentre mediante un estímulo proporcionado mecánicamente por la persona que juega.
- 90.- 2º.- Un juego de pelota, como el reivindicado, caracterizado porque los jugadores así descritos, recogen, elevan y dirigen la pelota al bascular con la dirección y trayectoria convenientes, para cuyo efecto tienen limitada su movimiento en una altura adecuada por medio de topes o tirantes.-
- 95.- 3º.- Un juego de pelota como el reivindicado, caracterizado porque la pelota se encuentra en constante movimiento al jugar, por las inclinaciones convenientes del terreno hacia los jugadores, con lo que no es preciso pararla nunca para continuar el juego.
- 100.- 4º.- "UN JUEGO DE PELOTA".-

Madrid, 13 JUN. 1947
RAMON MARCOS DAZA.-

P. A.

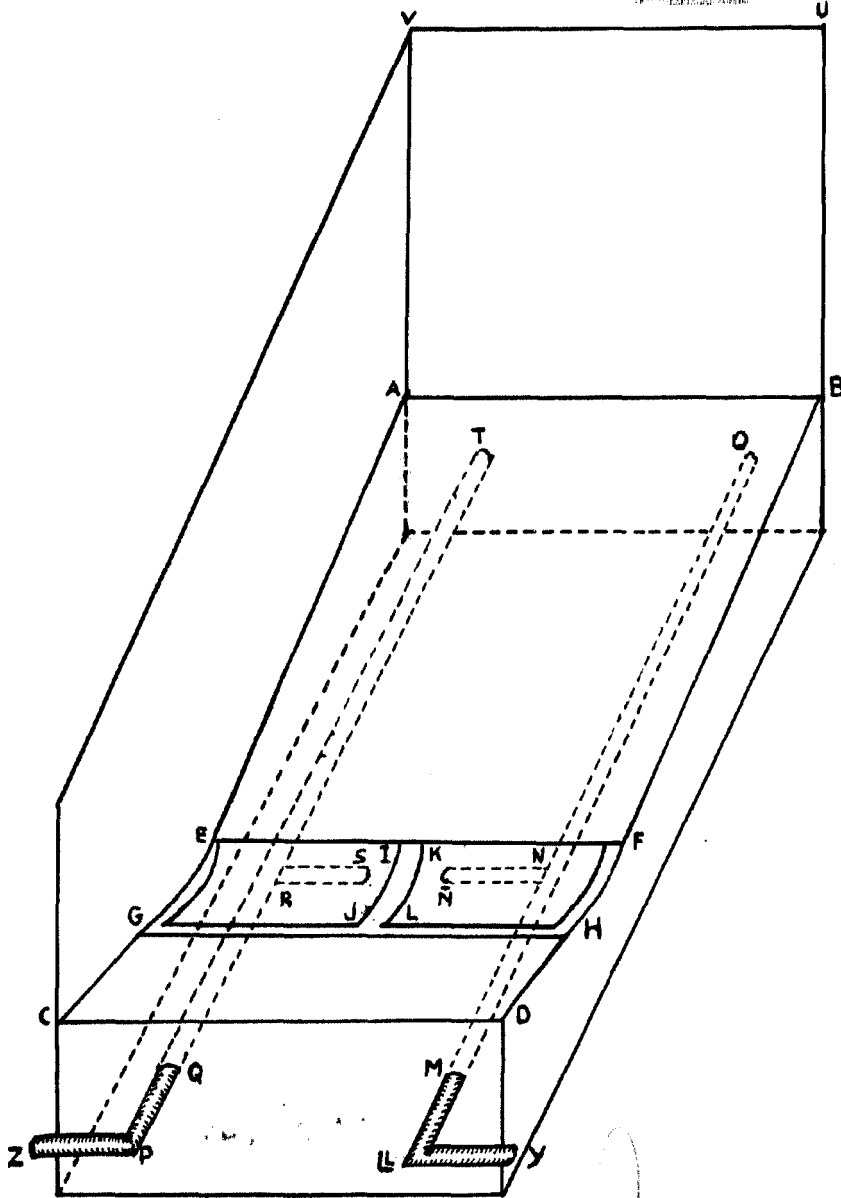


15235

15235



1047



Madrid, 13 JUN 1947

P. A.