

15728



MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

"Juego sin resortes de translación y dirección de un movil".

Solicitante : Don Gonzalo Pumarés Anunsolo, residente en  
Cinadavilla, 17, Oviedo.

La presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere a un juego sin resortes de translación y dirección de un movil a voluntad, sobre un plano accionado por un mando, y posibilidad contraria de inutilización y paralización del movil mediante el lanzamiento de un proyectil esférico alojado en un disparador-visor de acción gravitatoria.

Se acompañan dibujos, en los que:

10. Fig. 1, representa, en corte longitudinal, un alzado del juego.

Fig. 2, es un alzado, en vista frontal y corte parcial.

Fig. 3, representa el objeto móvil en posición normal.

15. Fig. 4, representa el mismo móvil, quebrado, y Fig. 5, es un detalle del aparato visor.



Según se podrá desprender de los adjuntos dibujos, el objeto de este modelo de utilidad, consta de un juego que se descompone en tres partes esenciales. La primera

20. un plano, cuyas dimensiones y forma puede ser variable, que se sustenta por el punto medio de uno de sus lados en una de las paredes que constituyen el armazón del juego y sobre la que irá montado el disparador al que luego se hará referencia. La conexión del plano sobre la pared se hace por una

25. bola rigidamente unida al plano e introducida en una perforación adecuadamente hecha en la pared (A), al objeto que desde el extremo contrario se puedan dar al plano las inclinaciones apetecidas, que originarán la movilidad y dirección del barco que habrá de discurrir por él.

30. En el extremo contrario al punto de sustentación del plano, apoya este sobre una palanca (B) de forma de manivela cuyo eje de giro (C), imaginado el plano en la horizontal, formará con aquel un ángulo aproximado de 45°.

Esta palanca que queda situada dentro del armazón del juego, se manipula desde el exterior accionando una

35. rueda montada sobre un eje que atraviesa perpendicularmente esta pared del armazón y conecta con la referida palanca por medio de pifones (D).

Accionando la rueda (E) se obligará a la palanca (B) a tomar distintas posiciones y con ello a que el plano (F), que descansa sobre ella, sufra variaciones de inclinación, formando con el suelo del armazón, soporte o caja (G) ángulos diedros de arco variable cuyos ejes o vertices imaginarios se situarán a voluntad en cualquiera de las paredes del armazón.

40.

45.

La segunda parte componente del conjunto del



juego, la constituye el móvil deslizante sobre el plano y en el que hay que distinguir su sistema de locomoción y dirección y su descomposición o inutilización.

50. El móvil está formado, por una pieza que presenta la forma de un barco, cuya pieza es de material ligero. Esta figura es hueca y abierta en su parte inferior paralela a la cubierta del barco. Esta parte inferior que apoya en el plano tiene las mismas dimensiones de la cubierta correspondiente a lo que pudieramos llamar "línea de flotación".

55. En la parte delantera o proa se aloja una esfera de acero (I) de un diámetro igual o algo inferior a la altura que representa el puntal del barco. Un anillo (J) colocado en esta parte de la figura contiene holgadamente a la esfera de modo que permita a esta un ligero desplazamiento dentro de él.

60. La esfera de acero contenida en el barco, representa un peso muy superior al de su continente, y, situada precisamente, en la parte delantera, consigue y logra hacer avanzar a este y tomar toda serie de virajes o evoluciones según las distintas inclinaciones que, a voluntad, se pueden transmitir del mando al plano.

65. Esta figura que forma el barco, la integran dos piezas constitutivas de dos mitades del mismo, según una sección situada en el punto medio del buque (K). Ambas mitades se hallan unidas por un sistema de bisagras, y un fleje adecuadamente colocado entre las mismas, tiende a mantenerlas separadas de modo que, en un principio, puesta esta figura sobre el plano se presentaría quebrada (L) con la proa y popa levantadas, sin tocar el plano, y formando las mitades entre

70. 75.



si, un ángulo determinado quedando apoyada el barco en las terminales (hacia su centro) de los lados del ángulo cuyo vértice sería la bisagra.

80. En esta posición las ligeras inclinaciones que se logren imprimir al plano, ningún efecto producirán en la figura, que permanecerá estática, ya que la esfera metriz (N), falta de la contención del anillo, colocado en la proa y situado en aquella postura muy por encima de ella, de la esfera, queda esta desalojada de su continente discurriendo libre sobre el referido plano.

85. Para obtener la posición normal del buque posibilitando su deslizamiento se reduce aquella postura quebrada y las dos mitades quedarán unidas formando en la cubierta del barco un ángulo llano. A tal efecto en la mitad trasera se coloca una placa flexible, perpendicular a la cubierta del barco y alargándose hasta la cubierta delantera (N). Esta placa se sujeta en un punto, en la parte posterior de la cubierta trasera y por debajo de ella, el resto de la placa que se prolonga hasta la cubierta delantera, queda libre un poco rebajada de la cubierta y termina en forma de colmillo o diente triangular en el que la hipotenusa apunta a la proa y sirve de resbalón que permite, que un pequeño vástago saliente de la cubierta anterior o delantera, se deslice flexionando sobre el diente y encaje en la parte posterior de este, ajustando unidas las dos mitades del barco que en principio se hallarían separadas por la acción del fleje contenido en la bisagra. En esta disposición, y alojada la esfera en su anillo, el barco obedecerá los mandos desliziéndose y virando en la forma apetecida.



105. A la placa descrita que sirve de cierre, y solidamente unida a ella, la atraviesa transversalmente formando cruz, una pequeña chapa que sobresale ligeramente de ambos costados del buque por las perforaciones "ad hoc" practicadas en dichos costados. Un ligero golpe que se ocasione en esta chapa, situada cerca de lo que pudiera llamarse línea de flotación, producirá una desviación de la placa que se halla unida, y cuyo diente terminal, soltará dejando libre el vástago en el aprisionado, consiguiéndose que el barco adopte la postura quebrada primeramente indicada.
110. Visor y disparador.— En la pared del armazón en que se sustenta el plano, se adiciona una pequeña peana (O) en la que se asentará el visor disparador (V). El visor lo constituye un periscopio invertido en el que el ocular (W) se sitúa en la parte superior, permitiendo de esta forma observar con comodidad las evoluciones del barco sobre el plano. Este visor se sujeta a la peana mediante una articulación en bola permitiéndole adoptar todas las posiciones necesarias para seguir las inclinaciones del plano y la dirección del barco.
115. A ambos costados del visor, derecha e izquierda del observador, se fijan dos tubos que desde la parte superior del aparato visor bajan perpendicularmente hasta formar callejo en la parte inferior y prolongarse después en línea recta hacia el frente. Por estos tubos se precipitará el proyectil, que lo forma una pequeña bola de acero.
120. Por encima del ocular se coloca un eje transversal que en su centro es tornillo sin fin, y en sus extremos manillar del periscopio, quedando dicho eje tangente al cuerpo del aparato. Este sin fin conecta con una rueda de dientes
- 125.
- 130.



- 135. colocada loca en la parte superior, del cuerpo del visor. Esta rueda presenta proximas a su circunferencia unas perforaciones en las que se alojan holgadas las bolas proyectil. Estas perforaciones coinciden en un momento determinado con las bocas de los tubos lanzadores. Si el manillar con que se orienta el visor le accionamos en el sentido de giro, se precipitará un proyectil por uno de los tubos, y a su salida, recorrera el plano en la dirección apuntada a través del visor.
- 140.

N O T A

- 145. Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la practica, debe hacerse constar, que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle, en cuanto no altere su principio fundamental, siendo lo que constituye la esencia del referido invento y por lo que se solicita Modelo de Utilidad, por veinte años en España: "JUEGO SIN RESORTES DE TRASLACION Y DIRECCION DE UN MOVIL"; caracterizandose por lo siguiente:
- 150.

- 155. 1º.- Juego sin resortes de traslación y dirección de un movil, a voluntad, caracterizandose por un sistema de variación de las inclinaciones de un plano, apoyado en el punto medio de uno de sus lados, mediante las distintas posiciones que puede adoptar un eje, situado por debajo del plano, y hacia el extremo opuesto al punto de sustentación de este, cuyo eje tiene forma de manivela o cigüeña a su terminación, en la que descansa el plano, y en su prolongación contraria, forma con la horizontal un ángulo aproximado de 45 grados.
- 160.



165. 2ª.- Juego sin resortes, según reivindicación 1, caracterizándose, por un sistema de locomoción del móvil que ha de deslizarse sobre el plano constituido por una bola de acero, u otro metal pesado, alojada holgadamente en la parte delantera de este móvil que es hueco y abierto en su parte inferior que apoya en el plano.

170. 3ª.- Juego sin resortes, según reivindicaciones anteriores, caracterizándose, por una pieza en forma de barco, de material ligero, hueca y abierta en la parte inferior paralela a la cubierta del barco, integrada dicha pieza por dos mitades según una sección situada hacia el

175. punto medio del buque, mitades conectadas por una bisagra en la parte superior en la que va alojado un fleje que las mantiene separadas, presentando el barco forma quebrada, y porque dicha forma se reduce juntando ambas mitades, encajando un vástago que por debajo y hacia abajo sobresale

180. de la cubierta delantera en el diente en que termina una placa unida a la parte de popa en su terminación, placa perpendicular a la cubierta y a cuya placa la atraviesa, solidamente unida a ella, transversalmente en forma de cruz, una pequeña chapa que sobresale a ambos costados del buque,

185. por una perforación adecuada practicada en ellos.

190. 4ª.- Juego sin resortes, según reivindicaciones anteriores, caracterizándose, porque contiene asimismo un visor-disparador constituido por un pequeño periscopio invertido en el que el ocular ocupa la parte superior y el objetivo la inferior, comunicándose ambos, por dos espejos en 45 grados, y disponiéndose dos tubos que desde la parte superior descienden a ambos costados del visor, primeramente rectos, y terminando en callado, son los lanzadores del



195. proyectil, que es una bola, que irá alojada en las perforaciones que proximas a su circunferencia, presentan una rueda loca situada en la parte superior del cuerpo del visor, dichas perforaciones coincidirán en un momento con la boca superior de los tubos lanzadores y a esta rueda que se halla loca sobre su centro, le acciona el manillar del visor colocado por encima del ocular, formando tangente con la cabeza del aparato y conectando en su punto medio que presenta "sin fin" con los dientes de la rueda en que se alejan los proyectiles.

200. 5º.- Juego sin resortes, según reivindicaciones anteriores, caracterizándose porque constituye un juego de batalla naval, sin resortes, que permite la traslación y dirección de un móvil a voluntad sobre un plano al que se le dan distintas inclinaciones accionando un mando y posibilidad contraria de inutilización y paralización del barco móvil, mediante el lanzamiento de un proyectil alojado en el visor-disparador de acción gravitatoria.

210. 6º.- Juego sin resortes de traslación y dirección de un móvil; tal y como queda substancialmente descrito en la presente memoria e ilustrado en los dibujos que se acompañan.

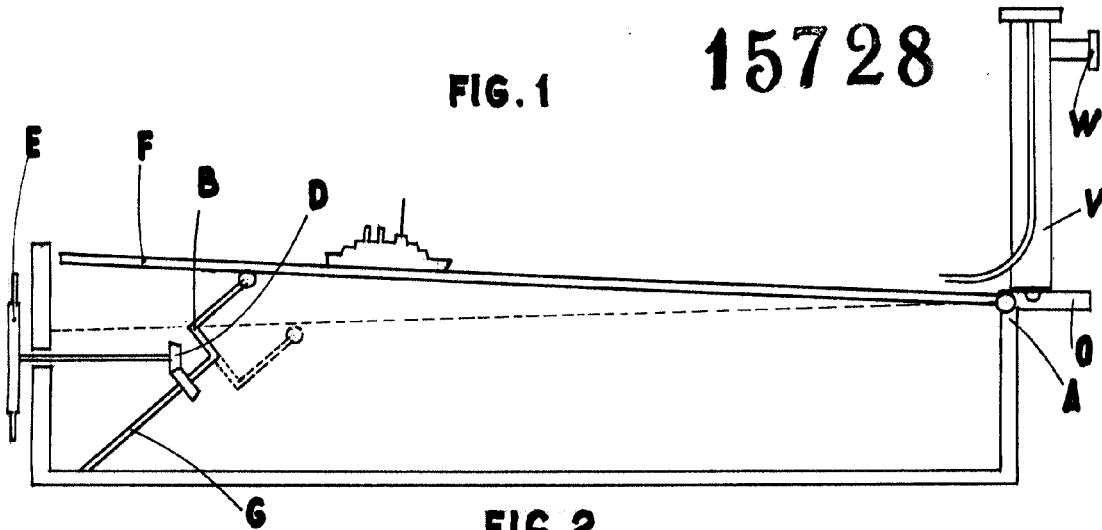
215. Esta memoria consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 6 de Septiembre de 1947.

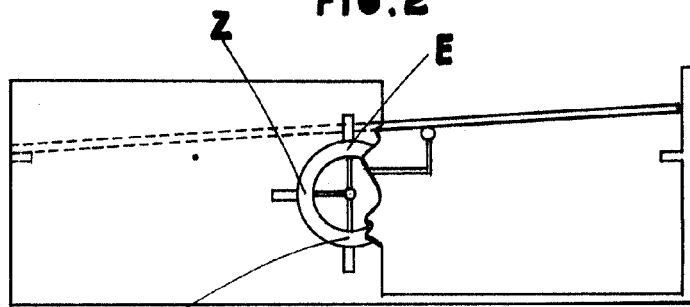
GONZALO PUMARES GONZALEZ  
Por Poder de J. GONZALEZ ACELLO

**15728**

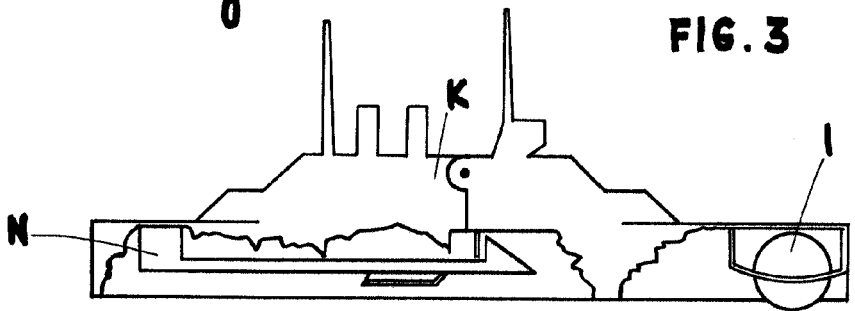
**FIG. 1**



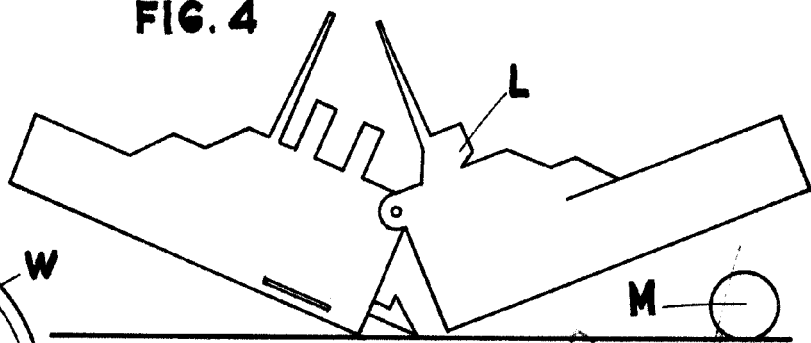
**FIG. 2**



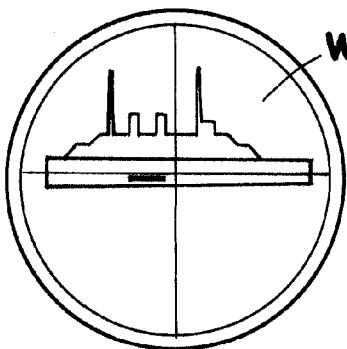
**FIG. 3**



**FIG. 4**



**FIG. 5**



MADRID 6 DE Septiembre DE 1947  
"GONZALO PUMARES ASUNSOLO"  
P. P.