

- 1 23119



23119

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la solicitud de

un MODELO DE UTILIDAD por VEINTE AÑOS en ESPAÑA,

a favor de

Don Aquilino Fernandez Garin, residente en San Sebastian
(Guipuzcoa), Camino de Mundaiz,

por

«JUEGO DE CUELLO Y PUÑOS REVERSIBLES PARA CAMISAS DE CA-
BALLEROS».

Inventor: El solicitante, de nacionalidad española.

XXXXXXXXXX



5

La invención a que se refiere la presente memoria, constituye una novedad industrial con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones del Estatuto vigente de la Propiedad Industrial de 26 de Julio de 1929, Sexto refundido, publicado el 30 de Abril de 1930.

10

Consiste el Modelo de Utilidad cuyo registro se solicita en un juego de puños y cuello reversibles que ha de ser empleado en las camisas de caballero.

15

Con objeto de facilitar la descripción del modelo a que nos referimos, se adjuntan a la presente memoria unos dibujos con nueve figuras que representan el cuello y puños mencionados con todas sus características. Con diferentes números se han indicado en dichas figuras las partes y piezas fundamentales de las referidas piezas, con objeto de poder describirlas con más facilidad.

20

El puño referido se representa en el dibujo adjunto, cuya figura nº 1 lo representa provisto de cuatro ojales en cada borde lateral y uno en la parte superior, marcado con el nº 6. También está provisto de una tira (nº 4) colocada en la manga, pudiendo colocarse el puño sobre ella en cuatro formas e posiciones, lo que permite cambiar su aspecto exterior cuando se ensucia, mostrando una superficie nuevamente limpia.

25

La figura 2ª muestra la posición del puño al ser plegado por el centro hacia arriba, quedando unidos por ambos lados los dos ojales (nº 2) con los nº (3). Des esta forma se logra la primera posición del puño reversible.

30

Para conseguir la segunda posición se unen los ojales nº 3 con los señalados con el nº 2, plegandose el puño hacia abajo, tal como se representa en la figura 3ª. En relación con esta figura nº 3, debe hacerse constar que, al plegar el puño hacia abajo, la tira nº 4 queda colocada en la parte in-



35

ferior del puño y como consecuencia, si no se colocara esta tira, al meter el brazo por la manga, cuando la mano llegase al puño de la camisa se encontraría colocada entre los dos pliegues del puño, sin posibilidad de salir.

40

La figura 4 muestra el modo de lograr otra posición del puño reversible. Para ello se hace retroceder el puño y el ojal nº 6, colocandole en la vuelta nº 5, conforme se indica en la figura 1ª y a continuación se colocan los ojales nº 3 y 3 en los botones nº 4 y 4, que están situados en la tira de la parte inferior del puño. Posteriormente se pliegan los ojales nº 2 hacia abajo y se unen a los señalados con el nº 1. Queda formado de esta manera el tercer puño, o sea que este adopta la tercera posición prevista. Una posición semejante ha de adoptar el puño para ofrecer la prevista en cuarto lugar, conforme se indica en la figura 5ª. Solamente hay que plegar hacia arriba los ojales nº 1, uniendolos con los nº 2. La figura 6ª representa la manga provista de una tira superpuesta, colocada en la parte inferior, la cual lleva dos botones, uno a cada extremo, para ser utilizados cuando sea conveniente.

45

50

55

En las figura nº 7 y 8 se representa el cuello que con los puños descritos anteriormente forma el juego a que se refiere la presente memoria. En la figura nº 9 se indica la forma en que ha de colocarse este cuello en la camisa, representando únicamente la parte fija del mismo, para mayor claridad.

60

Por los ojales o aberturas nº 8 pasa una cinta corrediza y en ella se coloca la corbata. La pieza nº 9 tiene su ojal para colocar un pasador que sujeta el cuello en la camisa, pudiendose colocar en esta pieza otro ojal, o bien puede sujetarse la parte fija del cuello a la camisa, mediante un sencillo cosido. Utilizado el cuello por una de sus caras, se cambia de un extremo a otro, plegandolo unas veces hacia atras y



65

otras hacia adelante (figuras nº 7 y 8).

70

En la figura nº 9 se ven dos ojales marcados con el nº 7, en los cuales se colocan dos pasadores y en estos últimos dos botones, con los cuales se colocará el cuello, como se representa con el nº 7 en cada extremo y el ojal del centro una vez desabrochado, figurando el cuello de la camisa que está fijo en la misma, gracias a este sistema de sujeción descrito.

75

Las características del cuello referido y el modo de utilizarlo son tan sencillas, que a la vista de la descripción que antecede y las figuras correspondientes del dibujo se pueden comprender con gran facilidad.

80

Las ventajas de este cuello y puños reversibles también pueden deducirse fácilmente. Sabido es que uno de los mayores inconvenientes que tienen las camisas de caballero de uso corriente, consiste en el hecho de que antes de ensuciarse lo suficiente para necesitar que la camisa propiamente dicha sea lavada y planchada de nuevo, los cuellos y puños pierden su estética y aparentemente su limpieza, a las pocas horas de colocarse la prenda en el cuerpo, y a causa de la fijación de pequeñas partículas de polvo o las inevitables y pequeñas arrugas que se producen por múltiples causas. Pero ante la necesidad de vestir con apariencia irreprochable, cosa que sucede en mayor o menor grado a la mayoría de las personas de la época actual, no existe otro medio de lograrlo que cambiando la camisa con una frecuencia excesiva, y nada conveniente para la economía y organización normal domésticas.

85

90

95

Pero utilizando el juego de cuello y puños objeto del presente Modelo de Utilidad, desaparecen los inconvenientes expresados, porque se consigue vestir con camisas irreprochables de estética y limpieza, sin necesidad de mudarlas con tanta frecuencia, sino cuando verdaderamente es necesario.



23119

35 Hecha la descripción que antecede, es preciso añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se desprende de los párrafos que antecede y la que se reivindica en la siguiente

NOTA

40 En resumen: El Modelo de Utilidad cuyo registro se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

45 1ª - Un juego de cuello y puños reversibles para camisas de caballeros, caracterizado porque dichos puños están provistos de cuatro ojales en cada borde lateral y uno en la parte superior, cuyos puños se colocan en una tira o franja de tela situada en el borde de la manga, lo que permite cambiar su aspecto exterior cuando se ensucian, mostrando una nueva superficie limpia.

50 2ª - Un juego de cuello y puños reversibles para camisas de caballeros, según la reivindicación anterior, caracterizado porque los puños pueden ser colocados en cuatro posiciones, la primera plegados por el centro hacia arriba, uniendo los correspondientes ojales, la segunda plegandolos hacia abajo, quedando colocada la tira en la parte inferior del puño, para impedir que la mano no pueda salir de la manga, lo que ocurriría si se encontrase impedida por los dos pliegues del puño.

55 3ª - Un juego de cuello y puños reversibles para camisas de caballeros, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la tercera posición que puede adoptar el puño se logra haciendo retroceder el mismo y desplegandolo completamente, despues se sujetan los botones que tiene en los laterales de la parte más cercana a la manga de la camisa, a los

35

40

45

50

55

60



100

ojales más cercanos, se pliegan los ojales situados a continuación hacia abajo y se unen a los colocados en la parte superior, adoptando el puño la cuarta posición de una manera semejante, ya que la única diferencia consiste en unir los ojales de la parte superior con los colocados a continuación, pero efectuando el pliegue hacia arriba.

105

4ª - Un juego de cuello y puños reversibles para camisas de caballeros, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el cuello consta de dos partes, una de ellas susceptible de ser cambiada de posición, presentando al exterior la cara opuesta y la otra fijada al lugar correspondiente de la camisa, con unos ojales o aberturas por donde pasa una cinta corrediza destinada a colocar en ella la corbata y otro ojal para sujetar el cuello a la camisa mediante un pasador, colocado en un pequeño saliente central.

110

115

5ª - Un juego de cuello y puños reversibles para camisas de caballeros, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque se cambia la posición de la pieza móvil exterior del cuello, plegándolo unas veces hacia atrás y otras hacia adelante, ayudando a la fijación del cuello a la camisa dos pasadores que se colocan en ojales colocados con este objeto.

120

6ª - Se reivindica por último, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad cuyo registro se solicita: "JUEGO DE CUELLO Y PUÑOS REVERSIBLES PARA CAMISAS DE CABALLEROS".

125

Todo conforme queda descrito en la presente memoria, que consta de seis páginas escritas a máquina por una sola cara y dibujos que se acompañan.

Madrid, 4 de Mayo de 1950.

ALFONSO UNGRIA

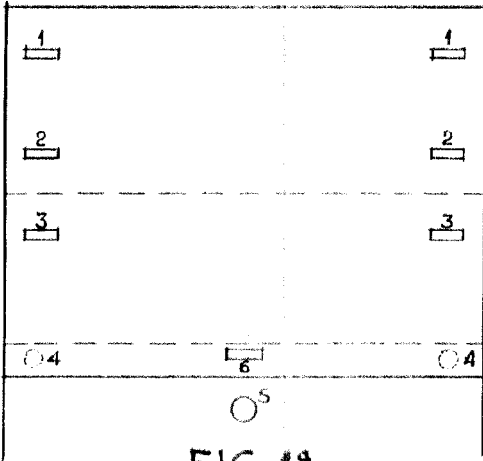


FIG 1°

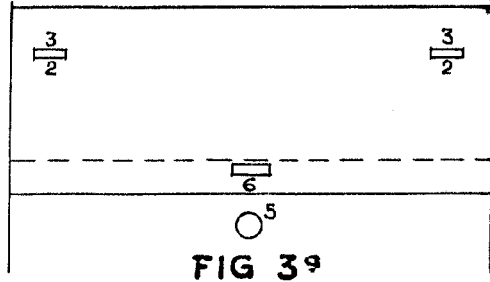


FIG 3°

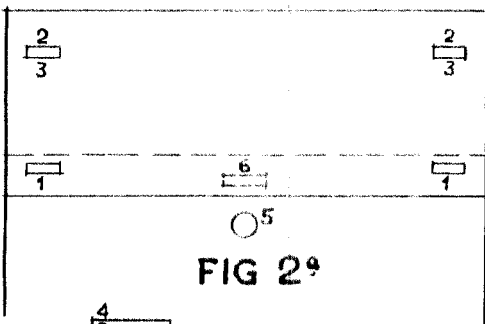


FIG 2°

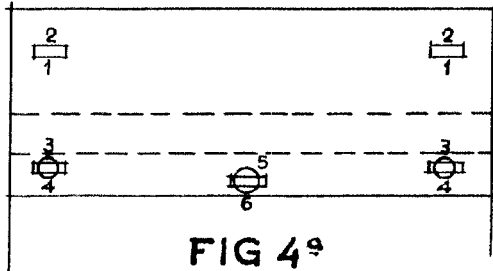


FIG 4°

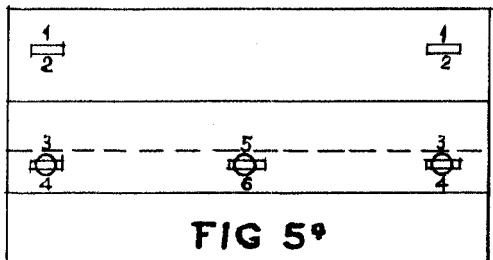


FIG 5°



FIG 6°

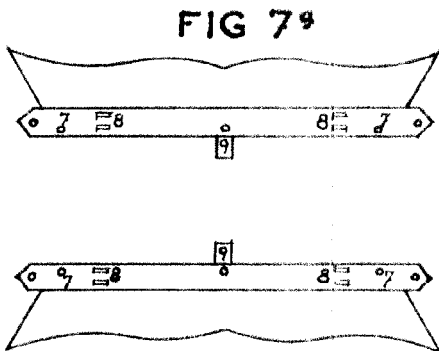


FIG 7°

FIG 8°

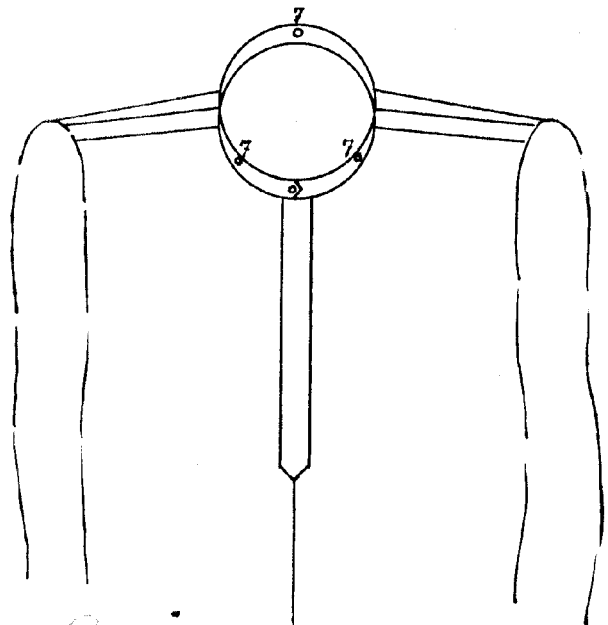


FIG 9°

Agneta Brande Garin

ESCALA VARIABLE

2. DE 1.000 0019
CANTONI 1892