

31001

Memoria descriptiva

que se acompaña a una solicitud de Modelo de Utilidad

a nombre de

DON MARIANO ALVARO BENITO

español, residente en la plaza Mostenses, 1, Madrid,

por:

"UN APARATO DE SALON PARA PRACTICAR EL JUEGO DE LA
RAMA".

Esta solicitud tiene por objeto proteger un modelo
de juego de rana de salón.

De todos es conocido el juego de la rana que consis-
te en el lanzamiento de tejos o discos desde una distancia
de algunos metros sobre un aparato que comprende como blan-
co máximo (la figura de una rana por cuya boca debe introdu-
cirse el tejo). Además de la rana, figuran en el aparato mo-
linos, puentes, etc., y desde cada uno de estos blancos de

mayor o menor cuantía el tejo puede caer a unos cajones por los cuales se cuenta el número de puntos conseguidos por el tirador.

5 Este aparato tiene el inconveniente de que necesita un espacio bastante grande para jugar, por lo cual el juego se realiza usualmente al aire libre.

El invento se propone subsanar este inconveniente creando un aparato para el juego de la rana que puede utilizarse en espacios reducidos, al igual que se practican otros juegos de salón, tal como el futbolín, el billar, etc.

10 El modelo del invento se caracteriza porque tiene un armazón o caja cuya parte superior es una placa de cristal fuerte para poder observar el curso del juego. En un extremo de esta caja o armazón se dispone un dispositivo de lanzamiento, que puede consistir en un cañoncito con libertad de movimientos para apuntar. Este cañoncito lanza proyectiles que tienen forma de bola con objeto de que no puedan quedar detenidos, sino que caigan siempre a la parte inferior de la caja.

20 En la parte trasera están dispuestos los blancos del juego, consistentes en la rana, los molinos, los puentes, etc., con orificios para caer al espacio de debajo de un doble fondo, de donde son recogidos para el nuevo lanzamiento.

25 Para que no existan dudas acerca de este invento a continuación se hará una descripción detallada del mismo en relación con los dibujos anejos, en los cuales:

La fig. 1 es una planta del dispositivo vista desde arriba;

La figura 2 es una sección longitudinal del mismo;

La figura 3 es una vista de frente; y

La figura 4 es una vista en perspectiva del aparato de juego.

5 En los dibujos se ha señalado con 1 el armazón o caja que, como puede verse tiene su lado superior 2 de una placa de vidrio fuerte para poder seguir cómodamente el curso del juego. La caja 1 tiene un doble fondo 5 para los fines que se explicarán.

10 En un extremo de la caja va montado el cañoncito 6 destinado a lanzar los proyectiles consistentes en bolas. Este cañoncito es de tipo conocido con impulsión por resorte y está montado en una plataforma 7 de forma que el cañón pueda girar y, también, desplazarse en sentido longitudinal, con el fin de que el tirador pueda apuntar cómodamente.

15 En la extremidad opuesta de la caja 1 van dispuestos los blancos consistentes en la rana 8, los puentes, molinos, etc., señalados en general con la referencia 9.

20 Tanto la rana como los molinos, puentes, etc., van dispuestos en la plataforma horizontal 10 y, como se ve en la fig. 1, esta plataforma lleva una serie de ángulos y aristas que forman planos inclinados que coinciden todos por grupos en orificios como el 11 destinados a obligar a la bola a caer al espacio situado debajo del falso fondo 5. Este espacio lleva a su vez un nuevo fondo 6 inclinado, de manera
25 que las bolas corran siempre hacia la parte delantera de la caja 1 en que está instalado el cañoncito, para poder ser recogidas allí por el tirador.

Se verá, por tanto, que las bolas disparadas no pueden quedar muertas en ningún punto, sino que son obligadas siempre a correr hacia la parte delantera del aparato.

Entre la plataforma horizontal de los blancos y el cañón se ha previsto una plataforma inclinada con dos listones 12 y 13 que forman entre sí un espacio con un orificio 15 en su vértice. Esta disposición tiene como misión el que si en alguna ocasión se disparase una bola y por cualquier razón cayese fuera de la parte de los blancos, no queda parada sino que sea obligada a correr hacia los listones 12 y 13 y se introduzca por el orificio 15 para caer al espacio 16 entre los fondos 5 y 6 y vuelva también al alcance del tirador.

El invento prevé también la realización de este tipo de juego en forma más sencilla, destinado especialmente a que sea practicado por niños y no a instalarse en establecimientos públicos.

En este caso el juego sería en esencia el mismo, pero sin los cristales de la parte superior. Además, sus costados estarían partidos transversalmente y serían corredizas las dos mitades una en otra mediante un machihembrado o disposición similar de gufa que permitiera que una mitad del aparato de juego fuera corrida dentro de la otra para guardarlo y fuera sacada de la otra y extendida para el juego. Evidentemente, en este caso, también estaría partido el tablero superior o plataforma del juego, de forma que los blancos queden en una mitad y el dispositivo de lanzamiento en la otra.

- Nota -

Los puntos que se presentan como característica de

este Modelo de Utilidad con los siguientes:

5 1.- Un aparato de salón para practicar el juego de la rana, caracterizado porque se compone de una caja con parte superior enristalada, teniendo este aparato en uno de sus extremos un dispositivo de lanzamiento de proyectiles esféricos, y en la otra el conjunto de los blancos, estando dispuesto bajo la plataforma del juego un falso fondo inclinado por el cual las bolas que pasan por los orificios de los blancos son obligadas a correr hacia la parte delantera al alcance del tirador.

10 2.- Un aparato según se reivindica en el punto 1, caracterizado porque entre el conjunto de blancos y el dispositivo de lanzamiento está dispuesta una plataforma inclinada con dos listones en V que ocupan todo el ancho de la plataforma y cuyo vértice está dirigido hacia el dispositivo de lanzamiento, existiendo un orificio en dicho vértice que hace que las bolas que no caigan sobre el conjunto de blancos sean dirigidas también hacia el falso fondo inclinado.

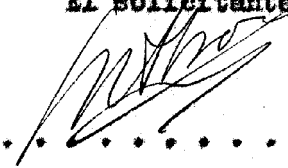
15 3.- Un aparato según se reivindica en cualquiera de los puntos anteriores, caracterizado porque el dispositivo de lanzamiento puede ser desplazado en rotación y en sentido longitudinal.

20 4.- Un aparato según se reivindica en el punto 1, caracterizado porque longitudinalmente está dividido en dos mitades, una que contiene el dispositivo de lanzamiento y otra el conjunto de blancos, y ambas mitades son relativamente desplazables mediante guías ramuradas, con objeto de que una de ellas pueda introducirse dentro de la otra para guardar el aparato y sacarse de la otra para practicar el juego, en

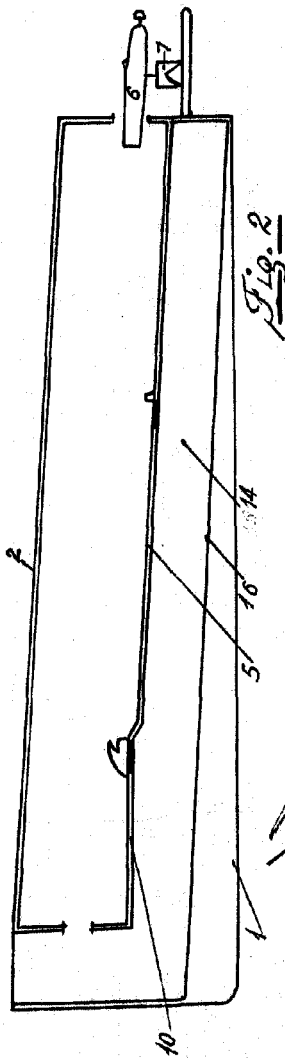
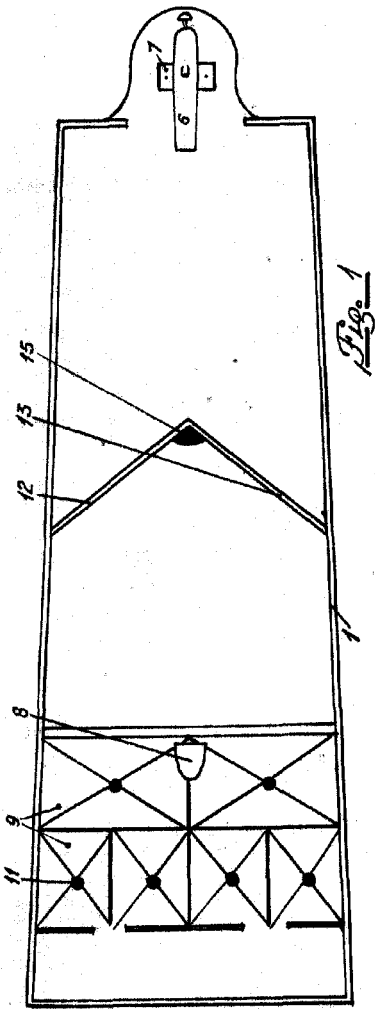
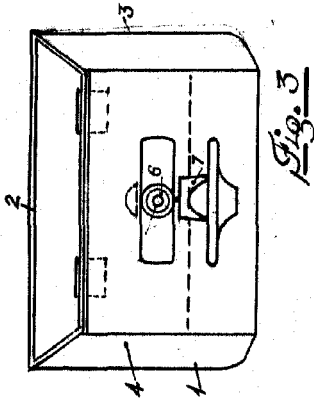
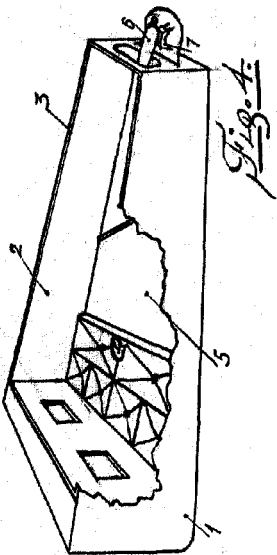
cuyo caso se suprimirían también la parte superior y los laterales, en cristales, o no.

5.- Un aparato de salón para practicar el juego de la rana.

Madrid, de 7 MAY 1952.
El solicitante.



.....



Handwritten signature or initials.