

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente al registro de Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita para España y sus Colonias, a favor de Don Francisco MEDIAVILLA BENÍTEZ y Don Manuel PASCUAL OLIVEROS, ambos de nacionalidad española, domiciliados en Barcelona, calle Formenta, n.º 1, 2.º, 2.º y calle del Mar, n.º 11, 4.º, 1.º, respectivamente.

p o r

"JUEGO DE BOLOS DE SOBREMESA"

10. Hasta la fecha existen juegos de sobremesa de fútbol, baloncesto y algún otro deporte, pero no se ha creado ninguno relativo a bolos de sobremesa.

Los suscritos, a fin, pues, de dotar al mercado de juegos de bolos de sobremesa, han ideado el siguiente, el cual permite ser jugado sin apartarse de las reglas y manera del juego de bolos en campo libre, pero con la ventaja de

que puede realizarse en campo de tamaño reducido, hasta el extremo de que el juego puede ser de sobremesa.

8. El inconveniente que se presentaba para poder realizar esta clase de juego, era el del lanzamiento de la bola, que de efectuarse directamente con la mano, entonces, como el campo es de tamaño reducido, no se puede confiar al impulso del brazo, pues el movimiento de éste es amplio, con lo que no se sabe nunca, a ciencia cierta, el lugar desde donde se ha lanzado la bola. Ello tiene mucha importancia cuando el campo es de dimensiones reducidas, ya que lanzada la bola un poco más allá de la línea de tiro, aumentan en grado sumo las probabilidades del éxito completo.

10. A fin de obviar este inconveniente, se ha dispuesto un elemento impulsor de la bola, de acción centrífuga e percursora

15. A continuación pasa a describirse el juego de bolos de sobremesa objeto del presente Modelo de Utilidad.

Para una mejor interpretación del mismo, se acompaña de una hoja de dibujos, en la que a título de ejemplo no limitativo, se representa un caso de ejecución práctica, con el elemento impulsor rotativo.

20. En la figura 1, se representa en planta, el juego de bolos de sobremesa, objeto del presente Modelo.

25. En la figura 2, se representa en sección y en alzado, un elemento impulsor de las bolas, accionado por rotación.

En la figura 3, se representa en perspectiva, el propio elemento de la figura 2, y sin la cubierta que lo cubre.

30. Consiste el Modelo de Utilidad, en un tablero -1-, preferiblemente rectangular, que constituye el campo de juego, circundado dicho tablero por una pared vertical -2- de mayor o menor altura, según las necesidades del juego, que lo enmarca.

Cerca de un extremo del tablero y preferiblemente en uno de los dos lados más cortos del rectángulo, se dispone un elemento impulsor -5- de las bolas, que consiste en un árbol -6- que gira sobre un eje o pivote -6-, estando provisto dicho árbol -6- de unas aletas radiales o flabes -7-, las cuales, preferiblemente, no tienen, dos a dos, el mismo ángulo de abertura, con objeto de que no se logre con la práctica, conocer el grado de impulso que se debe dar al árbol -6- de giro, para conseguir siempre la máxima puntuación. Debajo de dichas aletas radiales o flabes -7- se dispone solidario un disco -7'-.

En el extremo opuesto en donde está situado el elemento impulsor -5- se practican señales indicadoras para la perfecta colocación de las bolas -8-.

La parte inferior del elemento impulsor -5- de la bola, estará preferiblemente oculta a la vista de los jugadores, mediante un tablero -9-, con objeto de que no se vea la colocación de las aletas radiales en el momento de la impulsión para que no se pueda así calcular la intensidad del impulso a efectuar.

En el caso de que se disponga el tablero -9- para ocultar el elemento impulsor, entonces en dicho tablero o cubierta -9- se practica el orificio -11- por el cual se introducen las bolas -4- en el disco -7'- del árbol -6-, al propio tiempo que el tablero o cubierta -9- servirá para impedir el movimiento de traslación del árbol de giro -6- al hacerle pasar por otro orificio -13- del tablero o cubierta -9-.

Entre la pared -2- correspondiente al lado en donde se dispone el elemento impulsor -5- y este último, se coloca una pared -10- semicircular, cóncava u otra de forma similar, con objeto de que la bola -4-, al girar el árbol -6- sea impulsada por las aletas radiales o flabes -7- y obligada a dirigirse

se contra los boles -8- por efecto de dicha pared o guía -10-.

En el tablero e en sus paredes -2-, potestativamente se dispondrán medios para llevar la cuenta de los puntos logrados por los distintos jugadores, así como medios de retención -12- de las bolas.

5.

El funcionamiento del juego de boles objeto del presente Modelo de Utilidad, es como sigue:

10.

Una vez colocados los boles -8- en las señales dispuestas en el campo de juego -1-, para su perfecta colocación, se coge una bola -4- y se introduce por el orificio -11- dentro del disco -7'--. A continuación se imprime al árbol -5- que pivota en el tablero -1- por medio del pivote -6-, un movimiento de giro, con lo que las aletas radiales -7- arrastran a la bola -4-, la cual se ve forzada a seguir el movimiento de las aletas radiales -7-, ya que la pared -10- impide el desplazamiento radial de la bola motivado por la acción centrífuga originada por el árbol -5- en movimiento de giro.

15.

20.

Tan pronto como la bola -4- en movimiento deja de encontrar la pared retenedora -10-, sale disparada contra los boles -8- a los cuales derriba en el supuesto de que los toque.

25.

Habiéndose descrito ampliamente la naturaleza del invento, así como su realización en la práctica, se hace constar que el mismo es susceptible de variaciones de detalle, sin que por ello se altere su principio fundamental que constituye la esencia de la invención. Así, pues, será variable el elemento impulsor de las bolas, el cual podrá ser de giro, como en el elemento descrito, o bien de percusión por medios de palancas, vástagos o muelles accionados mecánica o eléctricamente.

30.

Asimismo el juego estará dotado o no de patas, según deba descansar o no sobre una mesa y en fin serán variables todos aquellos detalles que no alteren, cambien o modifiquen la esencialidad del invento.

5.

N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado, ni practicado en España, comprendo las siguientes reivindicaciones:

10. 1º.- Juego de bolos de sobremesa, caracterizado por el hecho de disponer en un tablero de juego, preferiblemente rectangular y cerca de uno de sus lados menores, los bolos, mientras que en el lado contrario, se dispone para tirar las bolas, en vez de hacerlo directamente con la mano, como en los juegos reales de bolos, un elemento impulsor de las mismas, el cual
15. será de movimiento de giro, mediante un árbol giratorio, o de percusión conseguida merced a palancas, vástagos o muelles, accionados mecánicamente o eléctricamente.

20. 2º.- Juego de bolos de sobremesa, según la anterior reivindicación en el que el campo de juego está circundado por una pared vertical, de mayor o menor altura, según las necesidades del juego, que lo enmarca.

25. 3º.- Juego de bolos de sobremesa, según las anteriores reivindicaciones, en el que cuando el elemento impulsor de las bolas sea realizado en forma giratoria, estará constituido por un árbol que pivota sobre el campo del juego, llevando dicho árbol unas aletas radiales o flabes y un disco solidario en la parte inferior de dichas aletas o flabes, a través del centro de cuyo disco pasa el pivote del árbol de giro, impidiéndose el movimiento de traslación del árbol giratorio al
30. hacerlo pasar por el orificio del tablero o cubierta que para que no se vea el mecanismo del elemento impulsor, se dispone,

potestativamente, sobre el mismo en la parte superior de las paredes verticales.

5. 4^o.- Juego de bolos de sobremesa, según la reivindicación 3^a, en el que entre la pared vertical del tablero correspondiente al lado en donde se encuentra el elemento impulsor y éste último, se coloca una pared semicircular, cóncava u otra de forma similar, con objeto de que la bola, al girar el árbel giratorio, sea impulsada por las aletas radiales o flabes y obligada por dicha pared o guía a dirigirse contra los bolos, con lo que la bola en movimiento, cuando deja de encontrar la pared retenedora, sale disparada contra los bolos a los cuales derriba en el supuesto de que los toque.

10. 5^o.- Juego de bolos de sobremesa, según las reivindicaciones 3^a y 4^o, en el que la cubierta del mecanismo del elemento impulsor tiene practicado otro orificio por el que se introducen las bolas a disparar.

20. 6^o.- Juego de bolos de sobremesa, según las anteriores reivindicaciones en el que en el tablero o en sus paredes, se dispondrán, potestativamente, medios para llevar la cuenta de los puntos logrados por cada uno de los jugadores, así como medios de retención de las bolas que no están en juego.

7^o.- JUEGO DE BOLOS DE SOBREMESA.

Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que consta de seis páginas foliadas y escritas por una sola cara y acompañada de una hoja de dibujos.

Madrid, a 12 de Septiembre de mil novecientos cincuenta y dos.

P.A.
Antonio F. de Aricha
P.P.

32553.

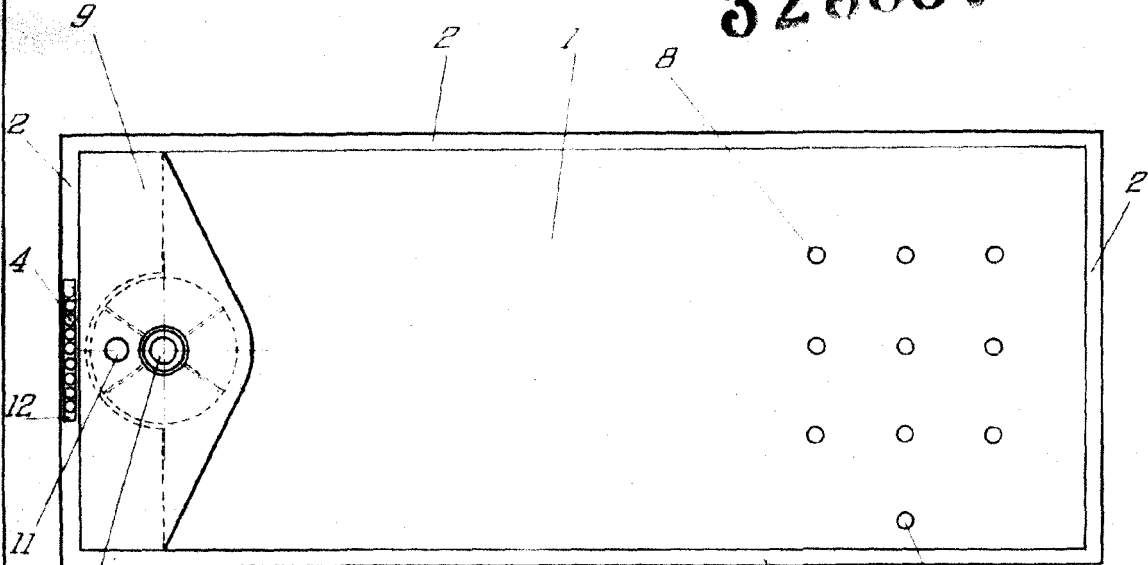


Fig. 1

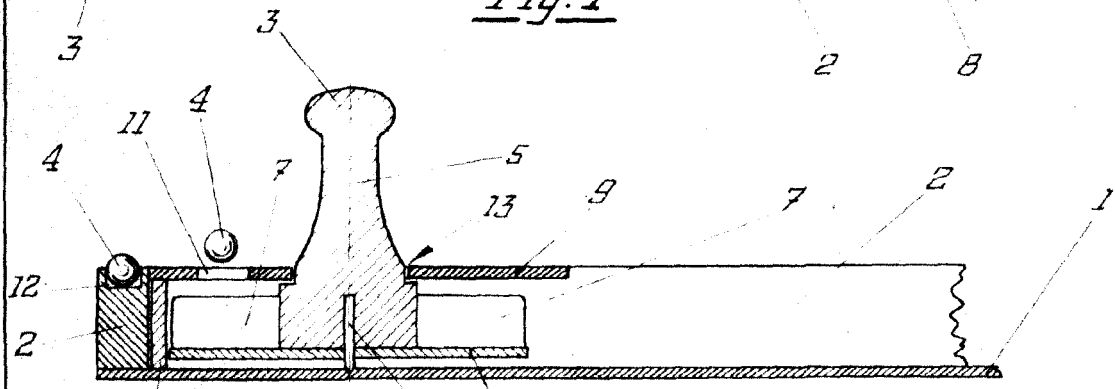


Fig. 2

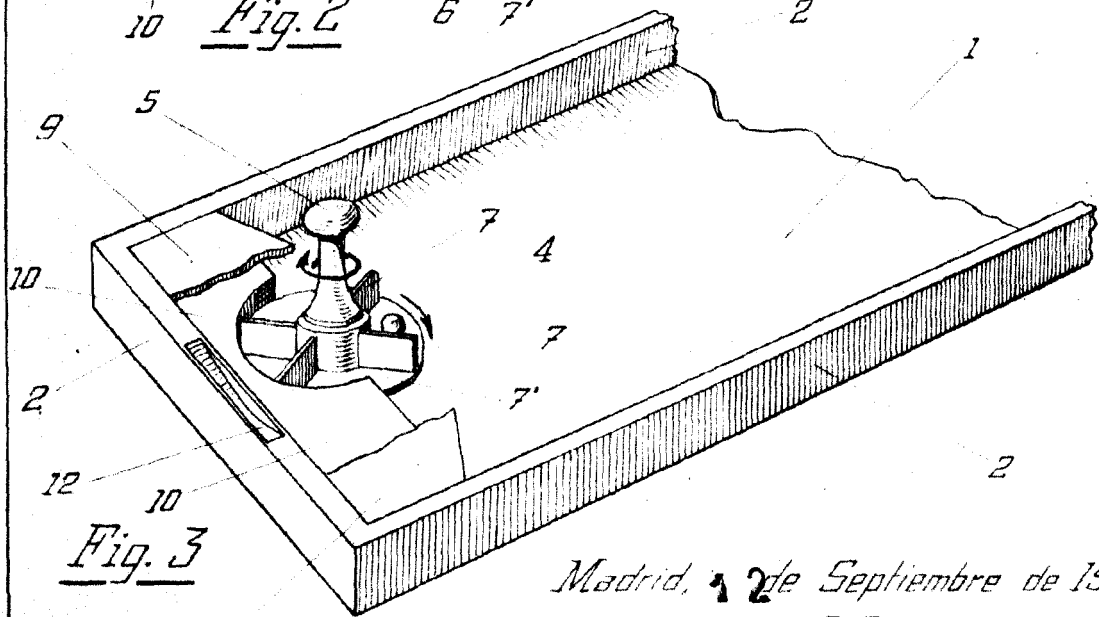


Fig. 3

Escaleta variable

Madrid, 12 de Septiembre de 1952

R. F.
Antonio F. de Aricha
P. P.

Aricha