

34490

34480.



MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD, cuyo registro se solicita por veinte años, a favor de D. Leandro AGUNDEZ FLORES, de nacionalidad española, residente en MADRID, Oca Bermudez, 26, por: "JUEGO DE SALON".

Son múltiples las imitaciones de juegos, cuya práctica se realiza al aire libre, con las que se obtiene entretenimientos de salón que permiten realizar de una manera, valga la frase, "a escala reducida" aquellos juegos o deportes cuyo ejercicio requiere relativos espacios despejados.

5.-

El modelo cuyo registro solicitamos es un juego en el que se ha unido el antiguo juego de la rana y el llamado billar romano utilizando del primero la disposición y características de sus jugadas, y del segundo, un dispositivo parecido de lanzamiento y sus reducidas dimensiones, si bien la relación es muy lejana.

10.-

El modelo que proponemos está caracterizado como todos los de este tipo, por una caja de madera (A),



34490

- 15.- fibra, plástico o materia similar y adecuada cubierta superiormente por un cristal (B) que permite observar la marcha del juego. En la parte anterior lleva el dispositivo de lanzamiento de bolas (C) consistente en un cañoncito provisto de culata para la mano y un pequeño pistón o martillo a resorte; éste cañoncito (C) puede girar en cualquier ángulo en sentido vertical y horizontal, permitiendo hacer puntería con él.
- 20.- A lo largo del plano inclinado formado por el tablero superior del juego, propiamente dicho están distribuidas las figuras y objetos característicos del juego de la rana, tales como la rana (D), los molinos (E) los puentes (F).
- 25.- Una serie de taladros (H) defendidos por púas distribuidas estratégicamente en el sentido de la pendiente para dificultar la entrada en los mismos, completan el juego en cuanto a obstáculos sobre la planta del juego. Con misión análoga a las de las púas existen unos pequeños espirales de acero (I) cuya misión es también destaculizar el recorrido de la bola cuando ésta tiende a seguir la línea de máxima pendiente.
- 30.- En la parte inferior del plano inclinado que constituye la mesa de juego, existe un canal (J) en donde se alojan las bolas que no han quedado detenidas en ningún agujero, inmediatamente existen unas mirillas (K) coincidentes con los conductos de la rana, molino, puente etc. que permiten comprobar los blancos obtenidos, y regular el juego mediante un tanteo convenido.
- 35.- A continuación de las ventanas de comprobación existe un canal (L) que comunica directamente con el alimentador de bolas, y que tiene por objeto el recoger las que caigan del pequeño disparador sin llegar a entrar en juego.
- 40.- Inmediatamente debajo del tablero de juego (N), de manera que éste quede superpuestos, existe otro tablero
- 45.-



1953

84490

- 50.- (M) que presenta unos orificios coincidentes en la posición de juego con los del tablero superior, de manera, que permiten el paso de las bolas, pero que en posición de reposo se encuentra desfasados por deslizamiento longitudinal del tablero inferior (M) que es
- 55.- arrastrado por la acción de un pequeño muelle (O) y que solo ocupa su posición cuando, mediante una moneda se suelta el mecanismo de bloqueo que actúa sobre la manija (P).
- 60.- Las pequeñas esferillas (Q) caen cuando se libera también, mediante la manija (P), el obstáculo que cierra su paso al dispositivo de carga consistente en un tubo (R) curvado que presenta una abertura sobre su generatriz interior y paralelamente a su eje, por donde entra un émbolo (S) o pistón con la misma curvatura que
- 65.- el tubo y unido a un sector (T) basculante sobre un punto (X) mediante la acción de un tirante (Y).
- 70.- Por la pendiente natural de las superficies por donde se deslizan las bolas, éstas caen necesariamente delante del pistón (S) que al oscilar, las golpea lanzándolas por el tubo que las guía hasta la entrada del dispositivo de disparo.
- 75.- Unos orificios (G) situados detrás de la rana y en el paramente vertical, ejercen el mismo papel que las ranuras que se colocan en este juego en el plano vertical posterior; por último, un dispositivo eléctrico (Z) permite que al obtener un blanco directo, la misma esferilla metálica cierre un circuito que manda una señal óptica u acústica.
- 80.- En los dibujos que acompañan a esta memoria, se ha representado en la figura 1, una planta del juego, tal y como se vería a través de la tapa de cristal. La figura 2, es una sección longitudinal del mismo, y las figuras 3 y 4, corresponden a los detalles de carga de las bolas.
- Suficientemente descrito el modelo objeto de este re-



1953

34490

85.-

gistro y representado en su realización industrial, no de una manera limitativa, sino a título de información, debemos indicar y así lo hacemos, que puede presentar pequeñas variantes de detalle, tales como dimensiones, forma exterior, dispositivos de apoyos, etc. que no afectan para nada a la esencia del modelo.

90.-

- - - - -

REIVINDICACIONES

=====

95.-

1ª).- "JUEGO DE SALON", que se caracteriza porque está constituido por una caja construida de madera, fibra, plástico o materia análoga cubierta por un cristal y provista de un doble fondo, el primero formado por una plano inclinado sobre los que se ha distribuido las figuras y atributos del juego de la rana, es decir, ésta figura, los puentes y molinos, y a continuación y dirección a la parte anterior de la mesa, una serie de orificios defendidos por puas y unos pequeños resortes en espiral cuyo objeto es entorpecer el deslizamiento de las esferillas o bolas que constituyen los proyectiles del juego.

100.-

105.-

2ª).- "JUEGO DE SALON", según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque inmediatamente debajo del tablero que constituye la superficie de juego, existe otro deslizante y con orificios distribuidos como el primero; pero que quedan desfasados al ser obligados a desplazarse por la acción de un pequeño muelle que solo se vence cuando se acciona la manija de puesta en juego de la máquina.

110.-

115.-

3ª).- "JUEGO DE SALON", según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque lleva un pequeño canal inmediatamente delante del dispositivo de lanzamiento para que aquellas esferillas que caigan sin haber entrado en juego, vuelvan al almacén de carga, e igualmente cada uno de los posibles blancos, terminan en un canal que conduce la esfera a unas pequeñas ventanas o compartimentos que permiten controlar los blancos obteni-



34490

dos.

- 120.- 4).- "JUEGO DE SALON", según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque las esferillas son lanzadas y elevadas hasta el tubo de lanzamiento mediante la acción de un conducto circular curvado, cuya generatriz interior ha sido rasgada de manera que permite el paso de un sector circular, terminado en un embolo o pistón con la misma curvatura que el tubo que es accionado por un tirante con mando exterior, de manera que al oscilar golpea las esferillas, lanzándolas a través del conducto tubular hasta la cazoleta de carga.

- 125.- 5).- "JUEGO DE SALON", que se caracteriza, porque inmediatamente detrás de la rana y ^{en} el paramento vertical de la caja, existen unos orificios con igual finalidad que las ranuras análogamente situadas en el juego de la rana.

- 130.- 6).- "JUEGO DE SALON", según las anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque las esferillas metálicas son guiadas por los canales o conductos que parten de los blancos hasta unos contactos que cierran al pasar, produciendo una señal óptica o acústica al accionar un circuito eléctrico.

- 135.- 7).- "JUEGO DE SALON".

140.- La presente memoria descriptiva consta de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras componiendo un total de líneas ciento cuarenta y tre

Madrid, 28 de enero de 1.953.

ANTONIO ESCRIBA
P. E.

34490

Fig. 1

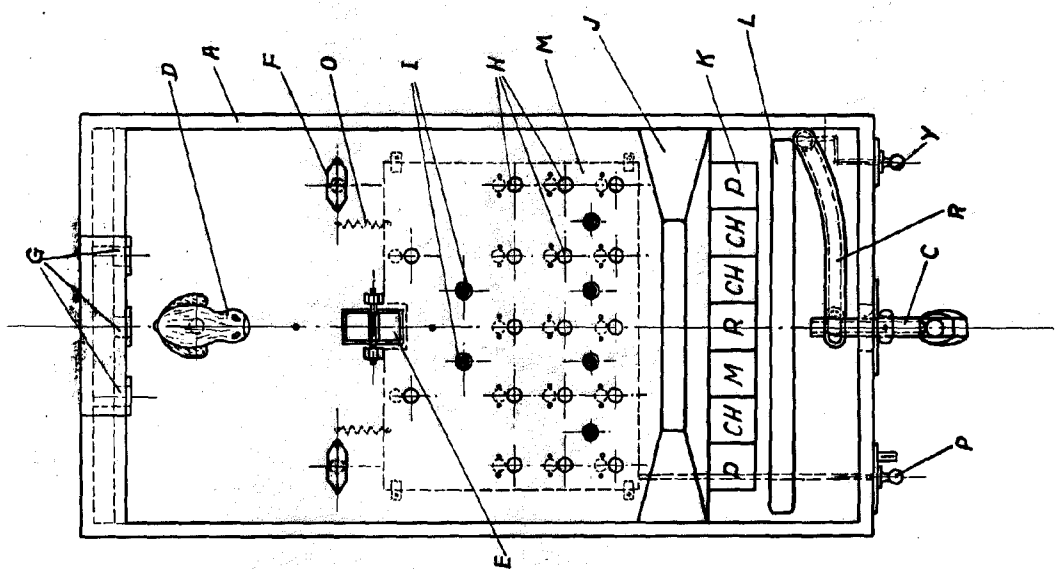


Fig. 2

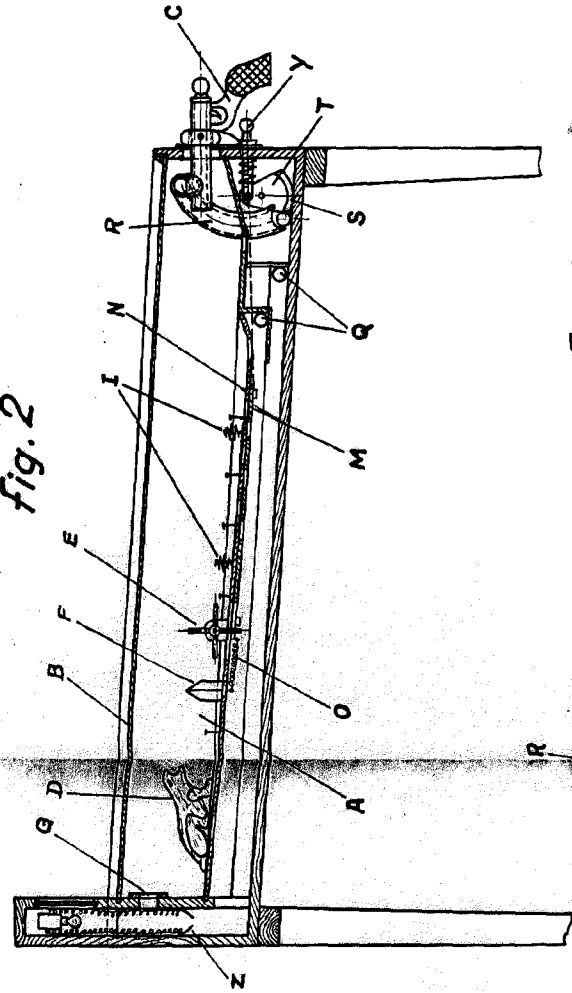
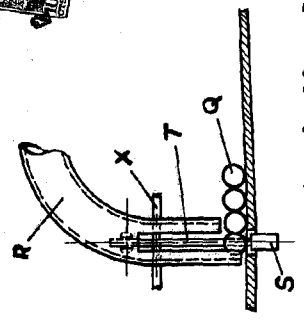


Fig. 4



Madrid, 28 de Enero de 1953

INSTITUTO ESPAÑOL DE PATENTES

[Handwritten signature]

Fig. 3

