

34529

3. EN



infantiles y, por tanto, de aceptación limitada en el mercado, y por que el movimiento de los jugadores resulta imperfecto o torpe.

El juego de baloncesto perfeccionado objeto del presente modelo de utilidad aventaja considerablemente a los ya conocidos por que, aparte de constituir la mas fiel reproducción del auténtico deporte del balon-cesto, la destreza de las personas que toman parte en el juego tiene sumo valor en el movimiento de los jugadores, combinaciones entre los mismos y el logro del enceste, el que por ser idéntico a la realidad constituye la mas curiosa de las atracciones y pasatiempos.

Otra ventaja, del juego objeto del presente modelo de utilidad, lo constituye el hecho de que si bien puede ser utilizado como juego de sobremesa resulta mas apropiado para ser utilizado como juego de salón, con la adición de unas simples patas de apoyo y el complemento de un dispositivo marcador automático y de puesta en marcha del juego que por sus características especiales está llamado a constituir una atracción considerable en todos los salones donde se exhiben juegos similares.

Para la mejor comprensión del presente modelo de utilidad, y a título tan solo de ejemplo, se acompañan los dibujos de las tres hojas adjuntas en los cuales se representan un caso de realización práctica del juego de referencia.

La Fig. 1 muestra una vista por encima del terreno o tablero de juego, sin lo jugadores.

La Fig. 2 muestra un corte parcial de un trozo del terreno de juego y parte inferior del tablero.

La Fig. 3 muestra el tablero de juego superior,



portador del terreno de juego, jugadores y dispositivos de accionamiento de éstos, ligeramente abierto en ángulo con respecto a un marco inferior soporte del marco superior, portador del terreno de juego, cuyo marco inferior encierra el dispositivo de marcha o de apertura del juego y de puesta a punto de funcionar el doble marcador automático.

La Fig. 4 muestra una vista del marco o tablero superior por la parte o cara inferior del tablero citado.

La Fig. 5 muestra una vista en planta del marco inferior.

La Fig. 6 muestra un corte transversal y parcial del marco inferior, al objeto de mostrar en detalle el dispositivo de puesta en marcha del juego mediante la introducción de una moneda apropiada.

Las Figs. 7 y 8 muestran en detalle dos vistas correspondientes a la constitución de cada jugador y accionamiento de los mismos.

Las Figs. 9, 10 y 11 muestran respectivamente en planta, por la parte anterior y por la parte posterior, tres vistas que demuestran como está constituido cada jugador.

La Fig. 12 muestra una vista de frente de uno de los tableros porta-esta acoplado al correspondiente marcador.

La Fig. 13 muestra una vista lateral de la Fig. 12.

La Fig. 14 muestra un corte parcial del tablero porta-esta así como el interior del marcador, al haberse suprimido a éste la cubierta o tapa delantera o anterior.

La Fig. 15 muestra un corte de uno de los marcadores.

La Fig. 16 muestra un detalle mas completo del dispositivo marcador automático y modo de funcionamiento del mismo.



34529

3

Con arreglo a los dibujos y a lo que es objeto esencial del presente modelo de utilidad el juego de referencia se caracteriza por estar constituido por un marco rectangular -1- cuyos lados o paredes son de altura suficiente para actuar
5 de marco del terreno de juego.

El terreno de juego está constituido por un tablero, preferiblemente de chapa metálica, dividido en diez secciones o trozos de terreno correspondiendo un trozo de los citados para un jugador determinada de los diez que toman parte en
10 el juego, y que corresponden, al igual que en el auténtico deporte del balón-cesto a cinco jugadores por cada bando.

De dichos trozos de terreno, uno de ellos -2-, y que en total son ocho, están delimitados por cuatro planos inclinados que convergen en el centro que viene a ser el vértice de una pirámide cuadrangular, estando dicho centro, por
15 tanto, en un plano mas bajo que los extremos de las caras o planos citados, y todo ello de modo que tales trozos de terreno constituyen pequeños hoyos, estando dos trozos -2- de los citados, dispuestos uno al lado del otro, ocupando el
20 ancho total del terreno de juego. De estos trozos -2- de terreno, corresponden dos para cada supuesto defensa y dos para cada dos medios de un bando, en total cuatro por bando y ocho en total.

Los otros dos trozos de terreno, uno por cada bando, que
25 faltan para completar los diez anteriormente citados, están constituidos igualmente por hoyos similares, con la variante de que en este caso estos hoyos -2'- ocupan todo el ancho del terreno de juego. Estos trozos de terreno -2'- estan destinados, cada uno, a ser ocupados en el centro por un jugador que actúa de delantero, y que es precisamente el único
30

34529



jugador que puede encestar o lograr el tanto, como se verá mas adelante.

5 Los trozos de terreno indicados estan distribuidos en cuatro trozos centrales -2-, correspondiendo dos contiguos lateralmente a los dos medios de un mismo bando, y dos pares de trozos -2- tambien contiguos lateralmente para los dos defensas de cada bando, mientras que cada uno de los trozos mayores -2'- está comprendido entre los dos trozos de terreno de los dos defensas y los dos medios del bando contrario.

10 El terreno de juego presenta asimismo dos tableros -3- con su correspondiente cesta -4-, uno para cada bando, y todo el terreno presenta unas líneas salientes en relieve -5- que cruzan el terreno transversalmente, o sea por su ancho y que constituyen un tope para el deslizamiento de la pelota al objeto de limitar la carrera o movimiento de la misma dentro del terreno de juego obligándola a ocupar un trozo de terreno determinado para ponerse al alcance del jugador mas próximo que es el que ocupa el fondo de dicho trozo de terreno.

20 En el centro de cada trozo o división de terreno va practicado un pequeño hoyo -6- al objeto de que la pelota al deslizar o caer por los lados o planes de cada hoyo se aloje adecuadamente en el citado hoyo aunque sobresaliendo del mismo para permitir la sujeción de la pelota por las manos del jugador correspondiente al objeto de lanzarla éste o pasarla a un jugador del mismo bando o para lograr el tanto o enceste si se trata del delantero.

25 Cada jugador está situado detrás del hoyo respectivo -6-, mirando hacia la cesta del bando contrario, objeto de ataque, o sea de la pelota cuando ésta está alojada en el co-

845 29



rrespondiente hoyo -6-. Cada jugador está constituido por dos partes, una superior -8-, de cintura para arriba, y otra inferior, de cintura para abajo, con sus dos correspondientes piernas -7-. De la parte superior arrancan los brazos -9- que presentan las manos abiertas para la sujeción de la pelota en momento oportuno. La parte superior -8- del cuerpo del jugador puede doblarse hasta casi 90º es decir que el jugador es susceptible de agacharse, para coger la pelota, mediante oportuno accionamiento, movimiento que se logra merced a un vástago o varilla -12- que pasando por el interior de una pierna llega por su parte superior, hasta casi la cintura del jugador en cuyo extremo superior va acoplado a un pivote o eje -12'- que atraviesa un apéndice circular -11- dispuesto en la parte superior del jugador que penetra en la parte inferior, y de modo que dicho acoplamiento es excéntrico. Por la parte inferior el citado vástago o varilla -12- atraviesa un orificio -20- situado por debajo de la correspondiente pierna del jugador y de modo que dicha varilla -12- por su parte o extremo inferior va acoplado en un punto -19- situado en el extremo de unas tablillas -16- de accionamiento del jugador.

Cada jugador es accionado por su correspondiente tablilla o palanca -16- estando éstas situadas por debajo del tablero o terreno de juego y acopladas a unos tableros transversales -14- dispuestos por debajo del tablero o terreno de juego. Dichas palancas se extienden hasta un extremo o lado del tablero y que es el que queda por detrás de la cesta del bando contrario a los jugadores accionados, sobresaliendo al exterior los extremos de dichas palancas para su accionamiento a mano por parte de la persona que toma parte en el juego. En

la parte delantera cada tablilla o palanca -16- presenta un resorte -17- metálico o de goma, acoplado en unas piezas de madera u otro material conveniente -15- situadas por debajo del tablero -2-2'-, resorte que obliga al jugador a ocupar su posición normal o vertical tan pronto se deja de actuar sobre la correspondiente palanca -16-. Cada palanca -16- está acoplada asimismo y apoya en un punto -18- apropiado de uno de los lados cortos del tablero. Como se comprenderá hay tantas palancas -16- como jugadores, correspondiendo naturalmente cinco por cada bando, y estando dispuestas las de un mismo bando en un mismo lado del tablero en oposición a las cinco del bando contrario.

Por detrás de los pies de cada jugador va dispuesta sobre el terreno de juego una pieza en ángulo -10- al objeto de evitar el paro de la pelota -13- por detrás del jugador obligando a la pelota a seguir su carrera o movimiento para situarse por delante del jugador.

Estando avanzados unos jugadores mas que otros se comprende que las palancas de accionamiento -16- son mas largas para los jugadores mas alejados de la persona que toma parte en el juego, y así la palanca de accionamiento del delantero es mas larga que las palancas de los medios y las de éstos, a su vez, son mas largas que las palancas respectivas de los jugadores defensas.

El juego tiene como finalidad accionar las correspondientes palancas -16-, de modo que se obligue a agachar al jugador accionado, para que éste, conforme muestran las Figuras 7 y 8, y una vez la pelota -13- se haya depositado en el hoyo -6- aprisione la pelota con la mano y entonces sacudiendo la palanca correspondiente -16- y obligando a

34529

31



enderezarse o levantarse al jugador, éste, con arreglo al impulso dado, lanzará la pelota a un punto mas avanzado del terreno de juego hasta que la pelota lanzada ágilmente se deposite en el hoyo -6- del jugador delantero, en cuyo momento e imprimiendo un movimiento brusco, rápido y de potencia adecuada, el jugador lanzará al aire, y al frente, la pelota, la que, según la destreza del jugador, penetrará en la red o cesta -4- lográndose el tanto o "enceste". Depende, por tanto, de la destreza de accionamiento de la persona, o personas que juegan, el que la pelota no vaya, en su continuo desplazamiento por lanzamiento de los correspondientes jugadores, a depositarse en el hoyo -6- de un jugador contrario que podría "pasarla" convenientemente hasta llegar al alcañes de su jugador delantero.

15 Hasta este momento se ha descrito la constitución del terreno de juego, características de los jugadores, movimiento de los mismos y modo de accionar para el desarrollo del juego.

20 Un aliciente del juego de referencia lo constituye el hecho de ser adaptable a juego de salón, ya que lo anteriormente descrito es mas propio para juego de sobremesa, pero a continuación se describe otra característica del presente juego y que lo constituye su adaptación a juego de salón, con el aliciente del marcador automático determinar del bando ganador así como del dispositivo de paro forzoso del juego y de nueva puesta a punto para iniciar una nueva partida.

El dispositivo de marcador automático queda determinado por los siguientes elementos:

30 En el interior de la cesta -4- y acoplados al ta-

345 29

31 E



blero -3- van dispuestos unos alambres -24- curvados al objeto de que al tener lugar el enceste o tanto, la pelota -13- guiada por dichos alambres -24- se introduzca, a través de un orificio -26- practicado en la parte central del tablero -3- frente a la misma cesta -4-, en un conducto -25- practicado en el pie -23- que actúa de soporte del tablero -3-. En la parte inferior de dicho pie -23- va practicado otro orificio -27- con lo cual la pelota que entra por el orificio -26- y pasa por el conducto interior -25- sale luego por dicho orificio -27- para volver al terreno de juego despues de logrado el tanto.

Junto a cada pie -23 y tablero -3- va acoplado un marcador propiamente dicho que está constituido por una caja delgada -22- que presenta un orificio -57- mostrando la puntuación alcanzada. Dicha caja -22- presenta en su interior un disco -28- giratorio sobre su eje -29- que apoya en la pared posterior -22'--. Sobre este disco y formando circulo van representados diversos números correlativos, por ejemplo del 0 al 6 (Figs. 14 y 16). Dicho disco presenta a su alrededor una garganta -36- en las que van dispuestas, en sentido normal a dicha garganta, unas espigas de metal -30- dispuestas aproximadamente en el centro radial de cada espacio ocupado por dos números correlativos, existiendo, por tanto, una espiga más que números estan representados en el disco -28-. De dichas espigas, dos de ellas -30'- y -30''- son mas largas que las demás y cuyo objeto se explica mas adelante. En la garganta -36- va acoplado asimismo un cordón -35- que atraviesa el tablero de juego como luego se verá.

En la parte superior de cada caja -22'- va dispuesto un resorte de palanca -31- oscilante, capaz de girar sobre su

845 20

31 E



eje si bien uno de sus brazos es mas largo que el otro y asimismo en la parte superior de dicha caja -22'- va dispuesto un resorte -32-.

El brazo corto de la palanca -31- penetra en el interior del conducto -25- del pie -23- y para evitar la caída de dicha palanca, por el exceso de peso del brazo mas largo de la misma, va dispuesto sobre la caja -22'- un pivote -61- que le sirve de aguate.

En la parte inferior de la caja -22-22'- va dispuesto un resorte corredero -33- que puede deslizar a derecha o a izquierda, segun sea accionado, resorte que en su extremo mas alejado del disco -28- presenta una espiga vertical -34- que segun el lugar o situación que ocupe dicho resorte queda enfrente del orificio -27-, impidiendo en este caso el paso o salida de la pelota -13- al terreno de juego, o queda oculta a un lado de dicho orificio dejando entonces el paso libre a la pelota.

Hasta este momento y conforme a lo descrito, se comprenderá que el disco -28- que gira normalmente en el sentido indicado por la flecha (Figs. 14 y 16) actúa del modo siguiente:

Al caer la pelota -13- en el interior de la cesta -4- y penetrar en el conducto -25-, por el orificio -26-, tropieza contra el brazo corto de la palanca -31- la cual levanta el resorte -32- y al seguir la pelota en su caída tropieza contra una de las espigas -30- que queda situada en el centro de dicho conducto con lo que la pelota por su peso acciona a dicha espiga la que a su vez obliga a girar al disco -28- que se para tan pronto el resorte -32- actúa de trinquete de la siguiente espiga -30- por quedar libre de la acción de la palanca -31- movida solamente por el paso de la pelota. De este modo, a medida que se van logrando tantos o encestes van apareciendo nuevos numeros hasta

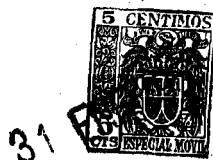
34529



llegar al último, en el caso representado el 6, en cuyo momento una de las espigas largas -30'-, situada casi diametralmente opuesta a dicho número 6, al tener lugar el último descenso de la pelota, desplaza lateralmente a la pieza corredera -33-, al chocar y empujar un saliente extremo que presenta dicha pieza por doblado de la misma con lo cual la espiga -34- dispuesta en el extremo opuesto de dicha pieza -33- se desplaza igualmente ocupando el centro del orificio inferior -27- impidiendo la salida de la pelota cuando ésta en su caída por el interior del conducto -25- y después de accionar a la palanca -31- y espiga -30- que encuentra a su paso, provocando el giro del disco -28-, se enfrenta con el orificio -27- como en encastes anteriores, pero quedando en esta ocasión aprisionada o encerrada en el fondo de dicho conducto de salida -25-. Tal momento determina el término de la partida y la victoria del bando que ha logrado dicho último tante al no disponer de pelota para continuar el juego, ya que el paro es automático para ambos marcadores, como luego se verá, y además por que todo el marco del juego, y por tanto el terreno de juego va cubierto por una tapa de cristal o material transparente que llega a elevada altura (no representada en los dibujos), que al propio tiempo que impide la caída o salto de la pelota al exterior en cualquier momento del juego, impide el acceso al terreno de la mano de cualquiera de las personas que forman los bandos correspondientes.

Llegado este punto es preciso volver a poner el juego en condiciones de puesta en marcha o de accionamiento, lo que se logra mediante un dispositivo apropiado.

Por debajo del marco -1- va dispuesto otro marco -21- acoplándose ambos marcos por juegos de bisagras para poder ser

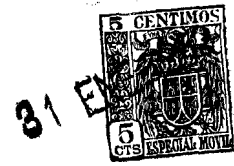


abiertos en tal forma (Fig. 3) y pudiendo ser mantenidos en tal posición por medio de un listón de aguante -62-.

El citado marco -21- presenta una ranura -37- para la introducción de una moneda determinada, tanto en cuanto al peso, diámetro y grueso de la misma, moneda que tiene como finalidad el permitir el accionamiento del dispositivo de puesta en marcha del juego para la reanudación o iniciación de nueva partida.

En el interior del citado marco -21- va dispuesta una tabla -60- que atraviesa dicho marco por el fondo de éste y en sentido transversal al mismo, y uno de los extremos de dicha tabla queda situado por debajo de la citada ranura -37-. La citada tabla -60-, que viene a presentar la forma de una "U", tiene unas guías laterales y en aquélla van dispuestas dos piezas -42- y -44-, una sobre la otra y de forma casi idéntica, diferenciándose solamente en que la pieza inferior -42-, de las citadas, presenta en su parte delantera un mango o tirador -41- que sale y asoma al exterior del marco -21-. Ambas piezas -42- y -44- pueden deslizarse sobre la canal de la "U" que forma la tabla -60- y ambas, en un mismo extremo, que corresponde a la parte del mango o tirador -41-, presentan un estrechamiento a cuyo alrededor van dispuestos sendos resortes -43- y -45- cuya función se verá luego.

Frente a la ranura -37- y hacia el interior del marco va dispuesta una pieza -38- inclinada en sentido descendente hacia el interior, que presenta una canal o ranura al objeto de que pueda deslizarse por ella la moneda -50- al ser introducida por la ranura -37-. En el extremo final de dicha pieza -38- que es fija, y frente a ésta va dispuesta otra pieza -39- también ranurada en "U" para el paso de la



moneda y que es oscilante o basculante sobre su eje. Esta
pieza -39- está calculada de modo que por el ancho de su
ranura, peso de dicha pieza -39- y demas condiciones, solo
puede bascular hacia el frente del marco -21- como enseña
5 la Fig. 6, cuando se ha introducido una moneda apropiada
en cuanto al peso y diametro de la misma, siendo limitado
el giro o basculación de dicha pieza por un tope -40- dis-
puesto convenientemente.

Cada una de las dos piezas -42- y -44- presentan,
10 en su parte central, una ranura vertical, ramuras que pueden
llegar a coincidir una sobre la otra en momento oportuno.

La pieza -44- lleva articuladas en su parte superior
una tablillas -52- y -53- articuladas respectivamente a su
vez, a otras tablillas -51- y -54-, de modo que cada juego
15 de tablillas -52- y -55- por un lado, y -53- y -54- por el
otro, forman unos compases capaces de abrirse o cerrarse
sobre su vértice de acoplamiento. En el extremo de cada ta-
blilla última de los pares citados -51- y -54- va acoplado
el otro extremo del cordón -35- que procedente del disco -28-
20 del mareador respectivo superior llega al interior del mar-
co -21- despues de atravesar, como se ha dicho en momento
oportuno, el tablero o terreno de juego. Las tablillas -51-
y -54- apoyan por sus extremos sobre unos listones de apoyo
respectivos -55- y -56- dispuestos diagonalmente en las dos
25 partes en que queda dividido el marco -21-.

Por debajo de la pieza basculante -39- va dispuesta
una pieza -46-, tambien en "U" con ranura inferior -58- que
queda situada por encima de una otra ranura -48- practicada
en la tabla -60- y en esta misma tabla aparece otra ranura
30 transversal -47- situada por debajo de la parte delantera

345 29



de la pieza -42-. En la parte inferior del dispositivo descrito, y concretamente por debajo de las ranuras 47- y -48- va dispuesto un cajón -49- a donde van a parar las monedas introducidas por el orificio de entrada -37-.

5 Describo en detalle todo éste dispositivo general, el funcionamiento es el siguiente:

A medida que se van produciendo tantos o "encestes" y al girar el disco oportuno -28- el cordón -35- respectivo a dicho mareador se va arrollando en la garganta o canal -36- hasta que al producirse en uno de los marcadores el último tanto dicho cordón rodea ya totalmente la canal citada, y en cuyo momento, como se ha indicado anteriormente, al tener lugar el deslizamiento de la pieza -33-, hacia el interior de la caja -22-22'-, la espiga -34- queda situada frente al 15 orificio -27- impidiendo la salida de la pelota, lo que determina el término de la partida al no ser accesible el terreno de juego a las manos de las personas que toman parte en el mismo por impedirle la tapa o cubierta de cristal.

Llegado dicho momento o término de partida, para iniciar la siguiente o nueva partida, es preciso introducir una 20 moneda apropiada, lo que será indicado por las reglas del juego, en el interior de la ranura -37-. Si la moneda -50- es exactamente la requerida ésta descenderá por el interior de la ranura de la pieza -38- pasando luego al balancín o 25 pieza basculante -39- (en la forma indicada en la Fig. 6) con lo que la moneda caerá luego sobre la ranura superior de la pieza -44- y entrando en parte en la ranura de la pieza inferior -42- trabando ambas piezas al mismo tiempo y sirviendo de elemento de unión entre las mismas. En dicho 30 momento sólo basta tirar del mango -41- de la pieza inferior

345 29

31 ENF



-42- para que ésta deslice hacia el frente arrastrando consigo en dicho movimiento a la pieza superior -44-, debido a estar ambas trabadas o unidas por la moneda -50-, y dicha moneda al llegar en su carrera de avance, arrastrada por dichas piezas, a la altura de la ranura -47- por coincidir con ella y no encontrar soporte de la misma atraviesa dicha ranura -47- hasta caer en el interior del cajón -49-. Mientras tiene lugar el avance de las piezas -42- y -44-, arrastrando la moneda -50-, el avance de la pieza superior -44- determina el accionamiento de los compases -51-52- y -53-54- que deslizan o giran según indican las flechas (Fig. 5) con lo que al desplazarse los extremos de los mismos en que van acoplados los extremos de los cordones -35- obligan a que éstos se desenrollen de los respectivos discos numerados -28- obligando a girar a éstos hasta que el número "0" vuelva a ocupar su posición normal de inicio de la partida, pero al iniciarse el giro de los citados discos, el disco que se encontraba inmovilizado por retención de la pelota -13-, en su movimiento de giro contrario por el accionamiento del mango -41- y piezas accionadas por el mismo obliga a que la otra espiga larga -30''- empuje al saliente de la pieza corredera -32- volviéndola a su lugar normal con lo que el vástago o espiga -34- se oculta y desaparece del frente del orificio -27- con lo que la pelota -13- al quedar libre cae nuevamente al terreno de juego para iniciar la nueva partida. Como puede observarse, ambos marcadores funcionan y son accionados por los cordones respectivos -35- que a su vez son accionados simultáneamente por la pieza -44- y juegos de compases respectivos.

Si la moneda introducida en la ranura -37- no reúne las características requeridas en altura, se comprende que

345 29

31 ENE 65



ya no puede ser introducida por la ranura -37- y si no reúne las características de peso entonces la moneda al llegar al balancín -39- sigue su carrera sin provocar la oscilación o basculación de dicho balancín, con lo que al llegar a un punto, 5 en que está desprovisto de fondo dicho balancín, la moneda caerá a través de las ranuras -56- y -48 al interior del cajón -49- con pérdida de la moneda para la persona que la introdujo, puesto que al no caer por el balancín sobre las ramuras de las piezas -42- y -44- y no trabando a éstas, no es posible el accionamiento del mango -41- y por consiguiente el de la pieza 10 -44- accionadora de los compases. Un pivote -61- dispuesto detrás de la pieza -42- limita la carrera de retroceso de dicha pieza por la acción del resorte de retorno -43-.

Como se comprenderá el marco -21- puede llevar accionadas 15 unas patas o apoyos (no representados en el dibujo) para su instalación sobre el suelo y actuar el juego como verdadero juego de salón.

Dentro del presente modelo de utilidad, serán variables, el tamaño del juego, los materiales con que estén fabricadas 20 cada una de las diversas piezas que lo componen, y, en general, será variable todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad del juego de balón-cesto de referencia.

N O T A

Los puntos esenciales que se reivindican, para que sean 25 objeto de este Modelo de Utilidad, por veinte años, en España, son los siguientes:

1.- Juego de balón-cesto perfeccionado, caracterizado esencialmente por estar constituido por un terreno o campo de juego, de constitución dura y fija, delimitado por marco propio, 30 y mareado convenientemente, dividido en trozos o seccio-

nes y de modo que cada trozo está formado por cuatro planes inclinados hacia el centro, a modo de pirámide invertida, cuyo vértice forma un pequeño hoyo donde debe situarse la pelota para su lanzamiento por cada jugador, ya que, por existir tantos
5 trozos de terreno de los indicados como jugadores toman parte en el juego, que en total son diez, correspondiendo a cinco por cada bando, cada jugador queda situado detrás de cada hoyo o vértice de los citados, mirando al marco o porta-cesta del bando contrario; estando dispuestos los jugadores de modo que
10 tanto los dos defensas y los dos medios de cada bando, ocupan el centro de un trozo o sección de terreno de los indicados, mientras que el delantero de cada bando, que es el único jugador que puede lograr el enceste, ocupa el centro de su trozo de terreno, que en este caso se extiende por todo lo ancho del
15 mismo, a diferencia de los otros trozos de terreno en que dos trozos contiguos lateralmente de dos jugadores de un mismo bando ocupen entre los mismos, el ancho de terreno citado; estando constituido y siendo accionado cada jugador de modo conveniente bien sea para pasar y adelantar la pelota a otro jugador del
20 mismo bando, tratándose de defensas y medios, bien para lograr el enceste, tratándose del delantero, en el marco contrario, constituido por un tablero y su cesta correspondiente.

2.- Juego de balón-cesto perfeccionado, según reivindicación 1, caracterizado esencialmente porque cada jugador
25 está constituido por dos partes, una inferior fija que corresponde a la parte inferior o de cintura para abajo del jugador, y otra superior, de cintura para arriba, que puede girar y doblarse con respecto a la inferior, en un ángulo aproximado de 90 grados, para que el jugador pueda agacharse y coger la pelota con las respectivas manos abiertas, por tener cada jugador
30



extendidos los brazos hacia el frente; estando provisto, cada jugador, de una varilla que pasa por el interior de una pierna, cuya varilla por su parte superior se fija en un eje excéntrico que se acopla en un saliente inferior de la parte superior del jugador, y por la parte inferior, dicha varilla, después de 5 atravesar el terreno de juego, va fijada en una tablilla o palanca de accionamiento individual para cada jugador, tablilla o palanca que se prolonga hasta salir, todas las de los jugadores de un mismo bando, por el mismo lado del tablero o terreno de juego, estando provistas cada una de dichas tablillas 10 de un resorte o muelle acoplado por debajo del tablero de modo que al soltar la palanca de accionamiento del jugador éste pueda enderezarse y según la fuerza o impulsión dada a la palanca pueda el jugador lanzar la pelota que recogió al agacharse, por 15 el accionamiento oportuno de la respectiva palanca, determinando la destreza de la persona que toma parte en el juego en su accionamiento de las palancas de los respectivos jugadores del mismo bando, la trayectoria a seguir por la pelota, bien para pasarla a un jugador del mismo bando, procurando no caiga en 20 terreno de un jugador contrario, bien para lograr el enceste, tratándose del delantero.

3.- Juego de balón-cesto perfeccionado, según reivindicaciones 1 y 2, caracterizado esencialmente porque el juego, al objeto de poder ser utilizado como juego de salón, va provisto de dos marcadores, uno para cada bando, y relacionados 25 entre sí, que funcionan automáticamente, y todo ello, de modo que, al alcanzar uno de los bandos la puntuación máxima prevista, uno de los marcadores se para automáticamente siendo imposible la vuelta al terreno de juego de la pelota recién 30 encestada, por retención de la misma, y por impedirlo una

34529



subierta o tapa de cristal, o material transparente apropiado, que cubre todo el terreno de juego, impidiendo el acceso al mismo de las personas que toman parte en el juego, retención que determina el paro o límite del juego, siendo necesario el accionamiento de un dispositivo apropiado para que la pelota pueda volver al terreno de juego para iniciar una nueva partida.

4.- Juego de balon-cesto perfeccionado, segun reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizado porque cada marco portacesta está constituido por un cesto con aro y red, acoplado al correspondiente tablero, existiendo en el interior de la red o cesta una varillas curvadas sobre las que desliza la pelota al producirse el enceste, cuya pelota es obligada a penetrar, por un orificio que presenta el tablero, en un conducto del pié de dicho marco con salida por la parte inferior, y ello con objeto de que, en dicha trayectoria, la pelota por su peso haga funcionar el correspondiente marcador automático, mediante el cual al alcanzar uno de los bandos la máxima puntuación, previamente determinada por el numero de encestes conseguidos por el mismo bando, la pelota queda retenida en el interior del fondo o parte inferior del citado conducto de salida, determinando dicha retención el final de la partida, con lo que para iniciar una nueva partida es preciso liberar la pelota de su retención o aprisionamiento y volver a disponer los marcadores en su primitiva posición inicial o de "0" tantos o encestes.

5.- Juego de balon-cesto perfeccionado, segun reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cada marcador está constituido por un disco, encerrado en el interior de una caja, y en el cual van grabados o representados circularmente diver-

34529

31 ENF



5 sos numeros correlativos, por ejemplo, del "0 al 6", presentando dicho disco a su alrededor una garganta o canal de la que arrancan sendas espigas metálicas, normales a dicha canal, existiendo una espiga más que números estan representados en el disco; y estando acoplado a dicha canal un cordón que por su otro extremo y después de atravesar el tablero de juego llega hasta la parte inferior del mismo, y ello de modo que cada cordón de los citados de cada marcador llega a dicha parte inferior del terreno de juego; estando cada disco numerado dispuesto de modo que una de las espigas del mismo penetra en el interior del conducto de caída o paso de la pelota, por el interior del pié del tablero porta-cesta, espigas que estan dispuestas entre cada dos números representados en el disco, con la particularidad de que dos espigas de las citadas son más largas que las demás del mismo disco con el fin de accionar convenientemente sobre el dispositivo de retención de la pelota al producirse el último enceste o para la iniciación de nueva partida.

15 6.- Juego de balon-este perfeccionado, segun reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cada disco numerado, del marcador simultáneo, es giratorio sobre su eje, acoplado éste sobre el respectivo fondo de la caja del marcador, sobre cuyo fondo y en su parte alta va dispuesta una varilla basculante, parte de la cual penetra en el interior del pié del cesto, o sea dentro del conducto por donde pasa la pelota, cuya varilla tiene como función, al ser accionada por la pelota en la caída de ésta, el levantar ligeramente un resorte que actúa de trinquete de cada espiga del marcador permitiendo solamente el giro del disco numerado en un recorrido correspondiente al avance de un solo número, y todo ello, de modo que a cada enceste gira el disco numerado, arrollándose paula-



34520

tinamente y al propio tiempo el correspondiente cordón, hasta que al llegar uno de los marcadores al último número una de las espigas mas salientes del respectivo disco acciona una lámina corredera, portadora en su extremo de otra espiga saliente para que ésta quede situada al frente del orificio de salida de la pelota impidiendo la caída de ésta al terreno de juego, como en cambio, tenía lugar en los encestes logrados anteriormente, pelota que al quedar retenida determina el término de la partida, por ser además inaccesible el terreno de juego por estar cubierto por la tapa de cristal, siendo necesario, para la iniciación de una nueva partida, el desplazamiento en sentido contrario de la pieza corredera portadora de la espiga de retención de la pelota, lo que se logra de modo conveniente.

7.- Juego de balon-cesto perfeccionado, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el restablecimiento de los discos giratorios de ambos marcadores a su primitiva posición, y liberación consiguiente de la pelota retenida, se logra mediante el accionamiento de un mango o tirador situado en un marco dispuesto por debajo del marco portador del tablero de juego y dispositivos de accionamiento de los jugadores, mango tirador que solo funciona mediante la introducción de una moneda o ficha similar, de características precisas en cuanto a peso, grueso y diámetro, moneda que permite el accionamiento de un dispositivo relacionado con un par de juegos de compases articulados y a cada uno de los cuales va acoplado el extremo de un cordón de los que descienden del numerador marcador respectivo, y ello, de modo que al tirar del mango citado, los extremos de los citados compases tiran simultáneamente de los respectivos cordones que se desenrollan del disco numerador correspondiente, al girar este disco en sentido con-



trario al de arrollamiento durante los encestes del juego, con lo cual, al producirse el giro del disco por el desenrollado de su cordón en sentido contrario, la otra de las espigas largas, normales al disco, empuja y acciona el dispositivo o lámina corredera portador de la espiga de retención de la pelota, de modo que dicha espiga se desplaza convenientemente para ocultarse en lugar apropiado, dejando libre el orificio de la salida de la pelota en el marcador afectado, volviendo la misma al terreno de juego para poder iniciar una nueva partida.

8.- Juego de balón-cesto perfeccionado, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el dispositivo de entrada de la moneda para el accionamiento de los dos juegos de compases que accionan el marcador, está constituido por dos piezas superpuestas e independientes, una inferior portadora del mango tirador y otra superior, dispuesta encima de la primera, en la que están articulados los extremos de los juegos de compases articulados, piezas que deslizan por una guía o pieza en "U" transversal al marco inferior; estando situado sobre dichas piezas superpuestas un puente fijo inclinado en sentido descendente hacia el interior del marco con una ranura de altura y anchura determinados, cuyo puente está anexo al orificio de entrada de la moneda y por el otro es coincidente con la ranura de una pieza basculante, y ello, de tal forma, que si la moneda es de las características previstas acompaña la pieza basculante para caer en una ranura que presenta la pieza superior antes citada y penetrar luego en parte en otra ranura de la pieza inferior, de modo que ambas piezas quedan trabadas por la misma moneda, con lo que, al tirar de la inferior por el mango exterior se provoca el deslizamiento o avance conjunto de ambas piezas hasta un momento en que la pieza su-

34529



perior provoca el accionamiento de los compases y éstos, a su vez, el giro de los discos de los marcadores para la puesta en marcha del aparato, al propio tiempo que la moneda cae en un cajón de recepción al atravesar otra ranura, coincidente con las dos anteriores de las piezas trabadas, y si, por el contrario, la moneda utilizada no presenta las características requeridas para pasar por el puente basculante sin accionar al mismo, para caer finalmente la moneda al cajón de recepción, sin actuar sobre los dispositivos de accionamiento de los compases impidiendo la iniciación de nueva partida por continuar la retención de la pelota.

9.- JUEGO DE BALON-CESTO PERFECCIONADO.

Todo ello tal y como se describe en la Memoria que antecede y se representa en los planos adjuntos, y a los fines especificados.

Consta la presente Memoria descriptiva de veintitres hojas, escritas a máquina por una sola de sus caras, foliadas y numeradas, y de tres hojas de dibujos, que a las mismas se acompañan.

Madrid, 31 de Enero de 1953

FRANCISCO JARDÍ PUIG

P. A.

Manuel de Rafael
P.P.



FIG. 1

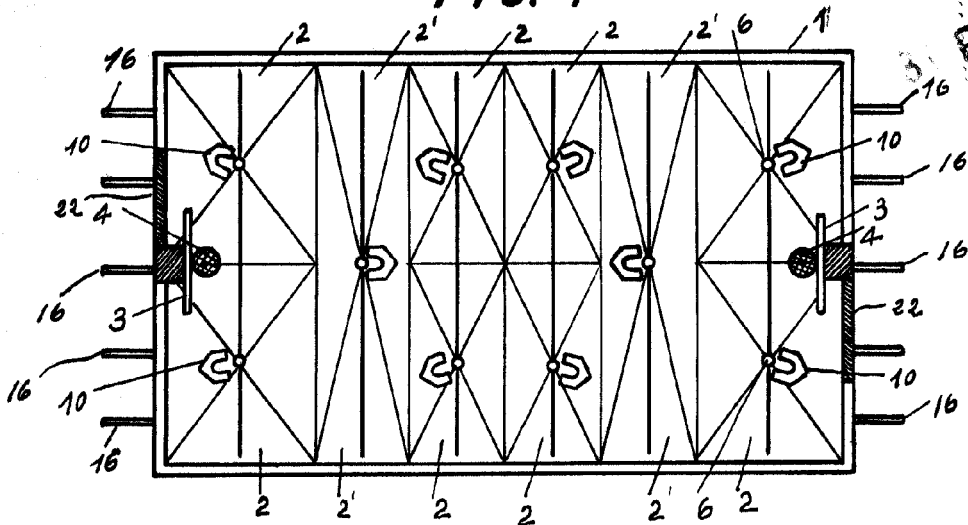


FIG. 2

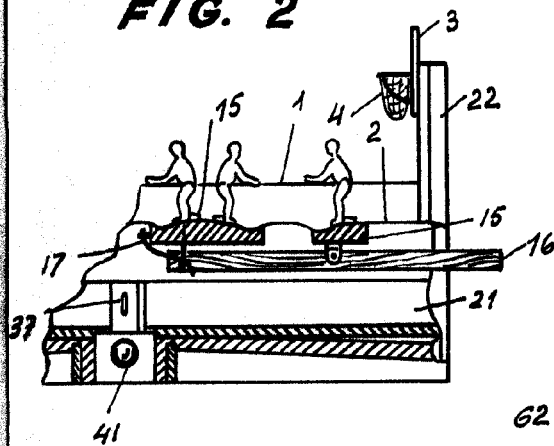


FIG. 3

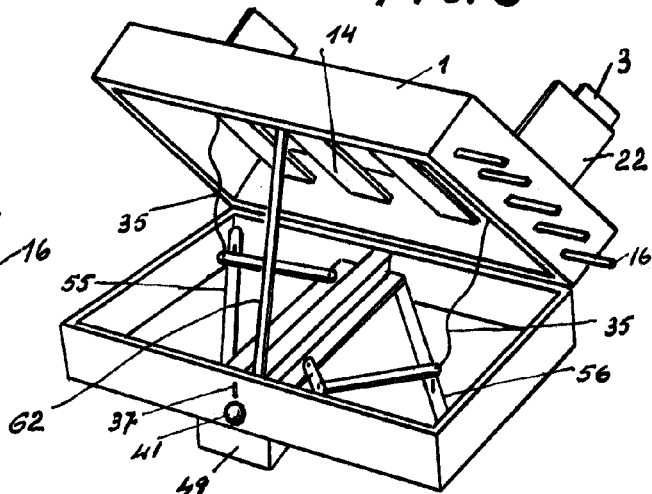
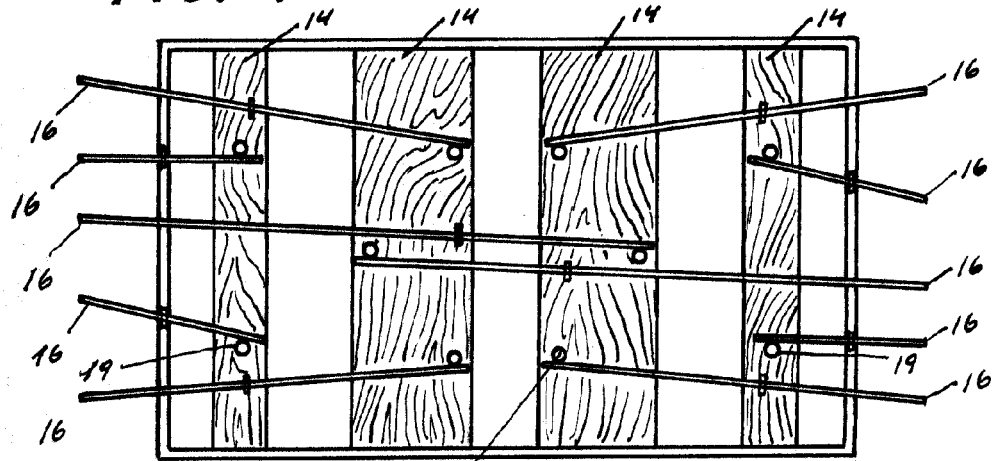


FIG. 4



Madrid, 31 Enero 1953

P. A.
Manuel de Rafael
P. P.

ESCALA VARIABLE

34528



81 FEB

FIG. 5

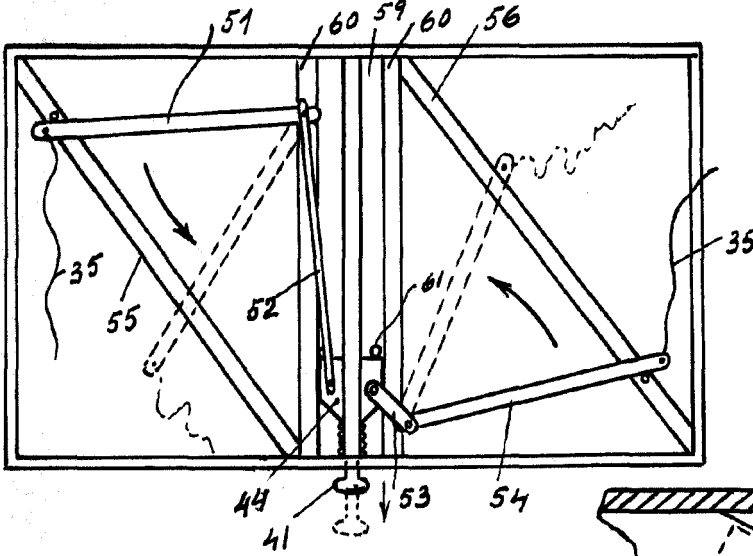


FIG. 6

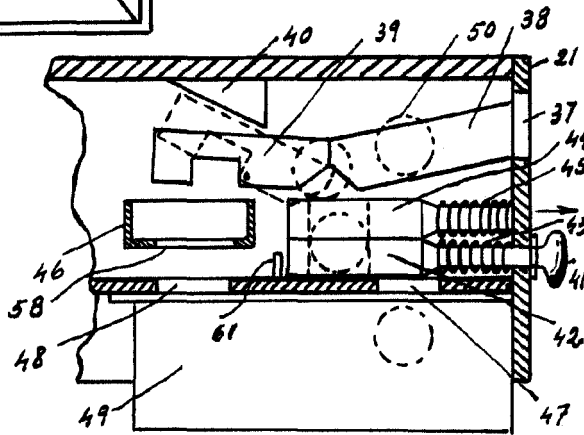


FIG. 7

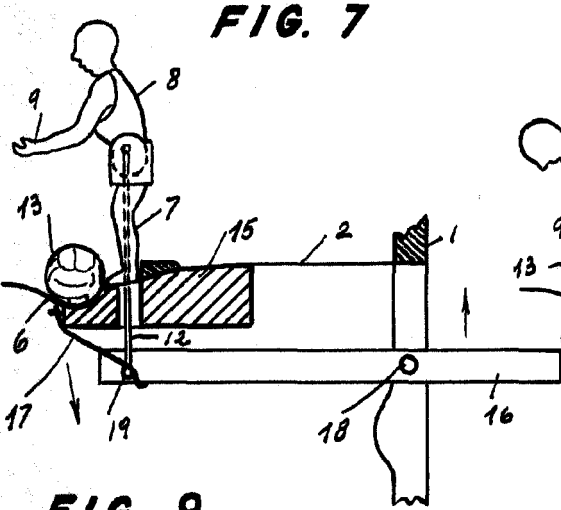


FIG. 8

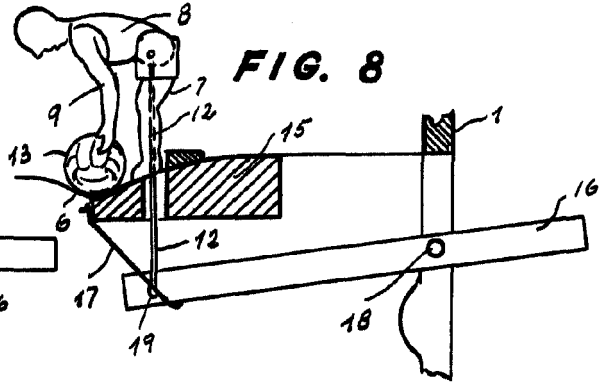


FIG. 9

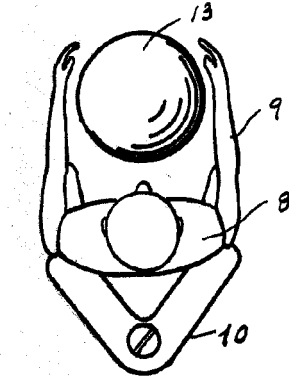


FIG. 10

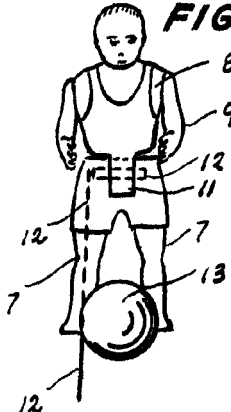
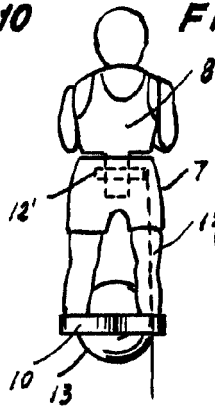


FIG. 11



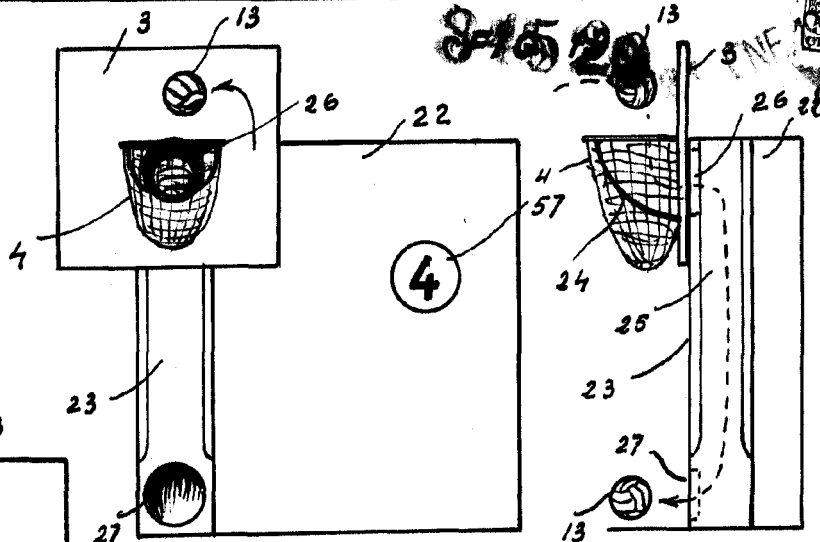
Madrid 31 Enero 1953

P. A.
Manuel de Rafael
P. P.

ESCALA VARIABLE

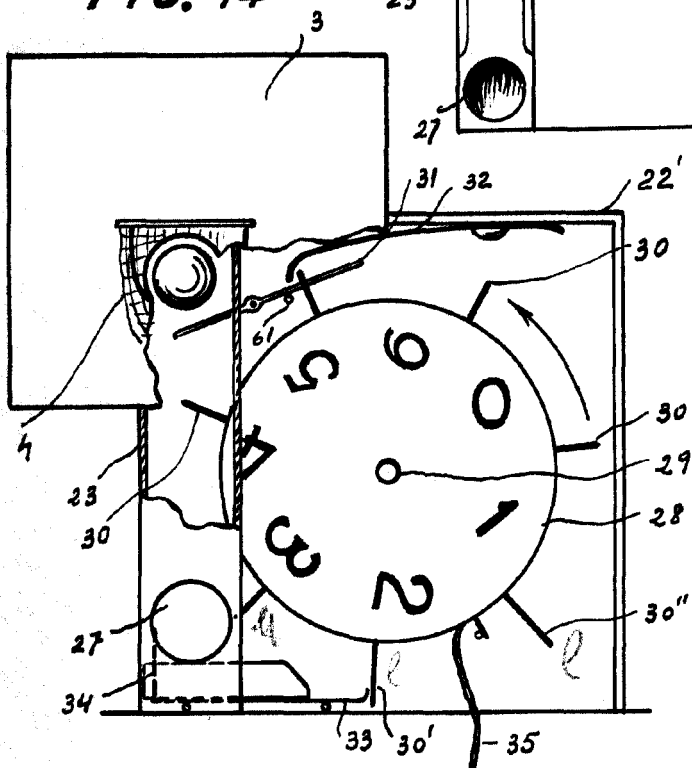


FIG. 12



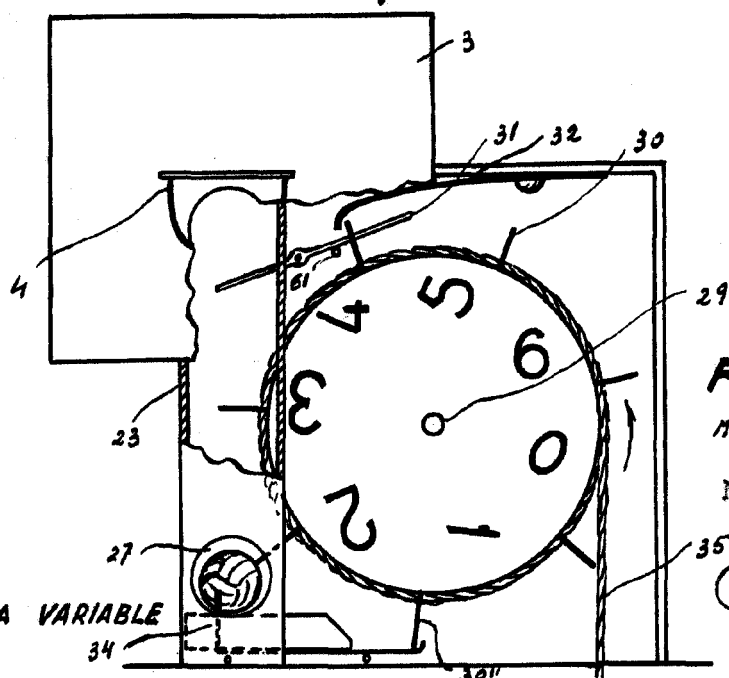
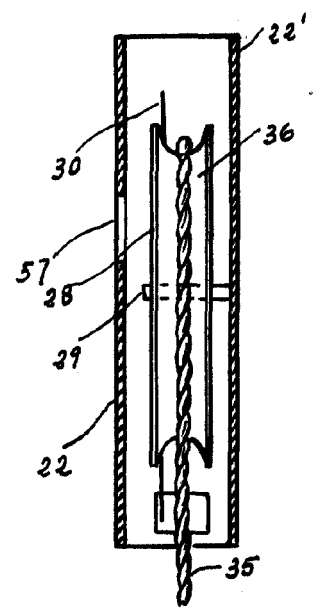
34529

FIG. 14



34529

FIG. 15



ESCALA VARIABLE

FIG. 16

MADRID, 31 Enero 1953

P.A.

Manuel de Rafael
p.p.