

30 JUN



37482

MODELO DE UTILIDAD  
por VEINTE años  
en ESPAÑA

solicitado a favor de D. Juan Forner Font, de nacionalidad española, domiciliado en Denia(Alicante) Pl. Válgame Dios nº. 2

por

==:==:==:== " NUEVO JUEGO RECREATIVO " ==:==:==:==:==:==:==



MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

En la presente memoria descriptiva y en los dibujos anexos vamos a detallar la constitución y particularidades de un nuevo juego que dentro de su finalidad recreativa constituya una novedad utilitaria dado el atractivo e interés que despertará entre los contendientes, lo cual le proporciona los meritos necesarios para el otorgamiento del privilegio de exclusividad que se solicita.

El juego consiste en esencia en una caja con cuatro

5

10 paredes y una superficie con dos pendiente hacia los extremos en cada uno de los cuales hay un orificio, cuyo orificio viene a estar en el vértice de dos paredes curvas. Frente a cada uno de dichos orificios hay situada una figura de cualquier clase, montada en un eje para que resulte giratoria teniendo dicho eje dos poleas: una de ellas con una goma arrollada y sujeta por su otro extremo, o bien  
15 un muelle que haga las mismas funciones y la otra polea con un hilo arrollado, que sale al exterior y tiene un mango, esfera para su manejo y un tope. También puede ser el eje mas o menos grueso y hacer las veces de polea, con la goma y el hilo sujetos a la misma para hacer sus funciones.

20 Para facilitar la descripción general que antecede, acompañamos una lámina de dibujos representando diversas vistas y detalles de un caso de realización práctica de un juego construido con arreglo a los principios en que se basa este modelo, bien entendido, que sin alterar dichos principios, puede ejecutarse en otras formas, por lo cual no habrán de interpretarse con carácter limitativo sino en su mas amplio sentido.

La figura 1 de los dibujos es una vista en planta del juego; la figura 2 es una vista en perspectiva; la figura 3 es una vista en planta por su parte inferior y la figura 4 es una sección longitudinal, siendo la figura 5 un detalle de las poleas.  
30 En estas figuras las diversas partes del juego se hallan acotadas como sigue : -1- es la caja o bastidor general; -2- son los pies de apoyo; -3- es la superficie de deslizamiento de la pelota - 4 - ; -5- son las paredes curvas, -6- son unos listones intercalados entre los extremos de dichas paredes -5- y los lados mayores de la caja ; -7- son los orificios; -8- son los muñecos giratorios, montados en los ejes -9- que, por su extremo inferior llevan a su vez, solidariamente las poleas -10- y -11-, estando apoyados los mencionados ejes en unos listones transversales -12- ; en la polea -10- vemos que va arrollado un hilo de go-

30 JUL



37482

40

ma -13- sujeto por un extremo a dicha polea y por el otro al transversal -14- que sirve a la vez de apoyo a la plancha o tablero que forma la superficie -3-; en las poleas -11- vemos también que van unos hilos -15- arrollados, saliendo por los laterales de los extremos del juego, con un tope -16- y un asidero -17- en forma de esfera, según el ejemplo de los dibujos.

45

50

El desarrollo del juego en el aparato presentado en los referidos dibujos es como sigue: cada contendiente de los dos que pueden jugar, se situa a un extremo, asiendo le mando o esfera -17-, de modo que al tirar de esta, el cordon o hilo -15- se desenrolla de la polea -11- y obliga a este a girar, con lo cual se mueve el eje -9- moviendo a su vez a la figura o muñeco -8- que, como se aprecia en los dibujos, debe poseer un apéndice -18- que con dicho movimiento giratorio se desliza a muy poca altura de la superficie -3-. Este movimiento giratorio de la figura esta contrarrestado, teniendo siempre la tendencia a volver a su posición de reposo, que es la normal al eje longitudinal del juego, mediante el hilo de goma -13- el cual, al girar el eje -9-, se arrolla a la polea -10- y tiene por consiguiente la tendencia a desenrollarse. Tirando pues ambos contendientes de los hilos -15- pueden manejar a su antojo los movimientos de los muñecos -8- de forma que, si tiramos la pelota -4- en la superficie -3-, se desliza por la pendiente hacia el orificio -7-, consistiendo el juego en evitar que entre dicho orificio moviendo el muñeco -8- adecuadamente, o sea poniendolo transversal. Al situarlo asi y parar la pelota, si soltamos el hilo -15-, el muñeco gira violentamente y golpea a la pelota -4- y la lanza sobre el muñeco dá en-frente, cuyo manejador debe moverlo para parar la pelota y si no lo consigue y se cue-la esta en el orificio -7- se apunta un tanto o punto el que consiguio meterla allí. Debe aclararse que la forma curvada de las paredes -5- contribuye a que la pelota se oriente hacia los

55

60

65

70



orificios -7-.

Son variables las dimensiones, materiales, coloridos, el que se construyan con patas y de tamaños grandes a modo de mesas, o simplemente para colocarlos sobre cualquier mesa, pudiendo igualmente variar las reglas del juego y cuantos detalles constructivos se crea conveniente, siempre que no alteren los fundamentos del juego, expuesto en las siguientes

REIVINDICACIONES

80

Los puntos nuevos y de propia invención que se presenten para que sean objeto de reivindicación en le presente Modelo de Utilidad, son:

85

1º.- Nuevo juego recreativo, integrado por una caja con fondo o superficie inclinado en dos vertientes, caracterizado por disponer de dos bandas o lados curvados, limitando los lados mayores de la superficie indicada, en la que existen dos orificios situados precisamente en el vertice de dichas bandas curvadas, o sea entre sus extremos.

90

2º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por constar de dos muñecos dotados de un apéndice, montados en un eje vertical que les imprime un movimiento giratorio de abanico, para situarse transversalmente al juego y cerrar el paso a la pelota ó impulsarla golpeándola.

95

3º.- Nuevo juego recreativo, caracterizado porque en los ejes verticales de la precedente reivindicación van montadas solidariamente dos poleas: una con un cordón de goma unido por un extremo a la polea y por el otro a cualquier parte del juego y la otra con un hilo o cordón también sujeto a la misma por un extremo y arrollado a ella, teniendo el otro extremo recayente al exterior del juego y con un tope y asidero, de forma que tirando de este hilo hacemos mover a voluntad a los muñecos

100



los cuales tienen la tendencia a volver a su posición primitiva, por efecto de la elasticidad del cordón de goma, que al arrollarse a la polea se estira. Y

105

4º.- " NUEVO JUEGO RECREATIVO ", de conformidad en un todo a lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en el adjunto plano.

Esta memoria consta de CINCO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara y a dos espacio en 108 LINEAS.

Valencia, 1 de Julio de 1953 .

Por autorización del interesado.

87482

Fig. 1

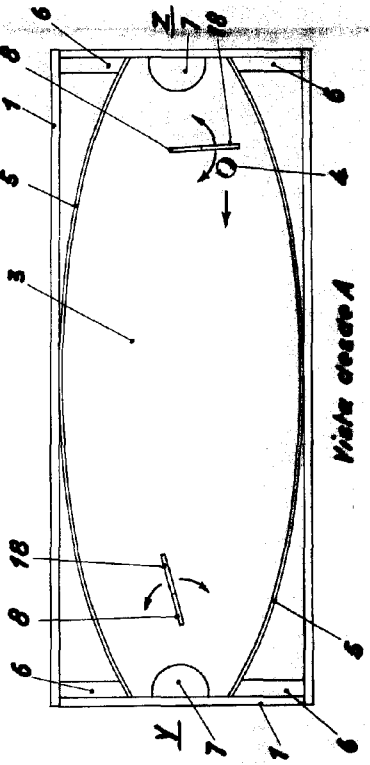


Fig. 2

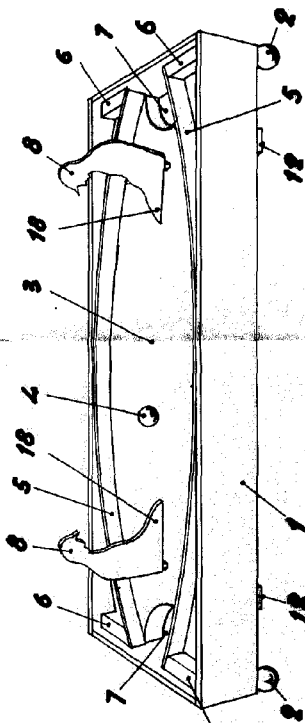


Fig. 3

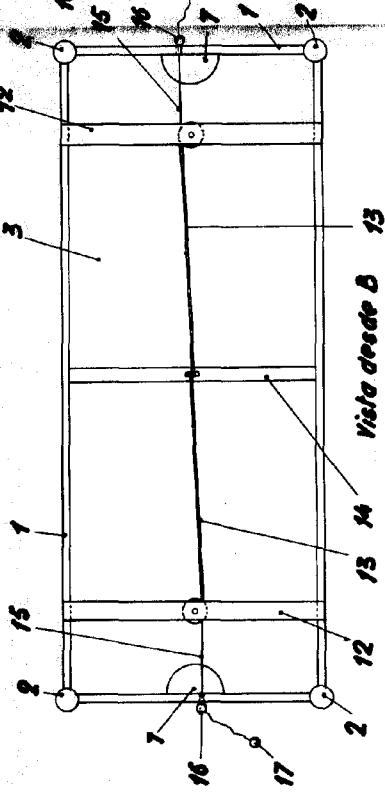
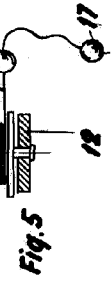
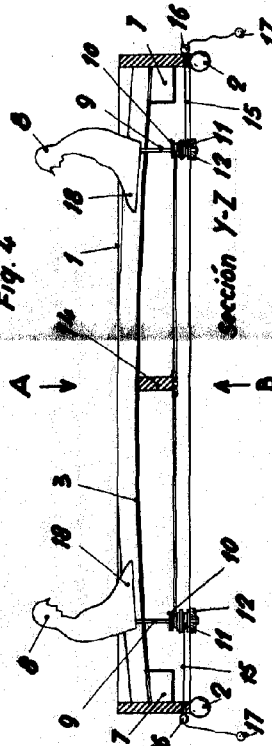


Fig. 4



Escala variable  
Valencia, 16 Julio 1953

P.A.  
*[Signature]*