

58260

56260



MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUGUETE DE SOBREMESA", a favor de Don Juan y Don Pedro VILARRUBIS FERRANDO, de nacionalidad española, residentes en Barcelona, calle Sagrera nº 44-58. - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 El presente modelo de utilidad hace referencia a un juguete de sobremesa comprendido entre los juegos de habilidad y destreza, que reproduce en su aspecto exterior, una mesa de billar, a la vez que la superficie de la misma se halla preparada y dispuesta como un campo de futbol.

10 Este juguete, propio para efectuar un juego o competición entre dos contendientes, se caracteriza esencialmente por constituir un dispositivo mecánico de dos catapultas con las que lanzar una pequeña bola de acero hasta lograr introducirla en la portería contraria, instalada en parte opuesta de la mesa en forma de perforación u orificio por donde desaparece la bola al lograr conseguir el tanto, teniendo que proceder a reintegrarla otra vez al campo de juego, para continuar el mismo.

15 La característica que hace posible la continuidad del

•56260



5 juego, dada la fuerza o brusquedad con que se lanza la bola, es la de hallarse el campo o superficie superior de la mesa, recubierto con un cristal que cierra todo el espacio en que producen las jugadas, evitando que la bola salga al exterior y se pierda; constando la mesa de un doble fondo en el que permanece retenida la bola cuando se ha producido un tanto, y del que debe extraerse y elevarla a la zona superior visible, mediante un transportador lateral que existe en uno de los bordes de la mesa.

10 Con objeto de aclarar ampliamente estos conceptos del enunciado, se adjunta un plano en el que se representa un caso práctico de realización del juguete, el cual se utiliza como ejemplo demostrativo sobre el que referir la consiguiente descripción. En él se dibuja el objeto visto en diversos
15 planos y secciones parciales.

Según los diseños, vemos en la Fig. 1, en planta, la superficie superior de la mesa -1-, de forma cuadrangular y proporción análoga a la de los campos de fútbol, pintado de verde, con las típicas señales o líneas blancas -2-, y con
20 las dos troneras -3-, localizadas en los lugares en donde corresponden los goles o porterías, que en vez de palos, tienen dos pequeños muros salientes -4-, para delimitar el espacio de los orificios y facilitar la admisión de la bola -5-, con que se practica el juego. En el centro de cada porteria, se instalan las catapultas -6-, consistentes en dos
25 muñones cilíndricos retenidos con libertad de giro entre los bordes de la mesa, por los que se cala libremente una varilla metálica que finaliza por el extremo interior, en una horquilla cogedora -7-, propia para sostener en ella la pelota o bola para ser dirigida y orientada, mientras que en
30

• 56260



5 el extremo exterior de la mesa, presenta un perinolo o asidero, de madera u otro material -8-, con el que efectuar la contracción y suelta del resorte de muelle -9-, que rodea concéntricamente la varilla y es el elemento de reacción y fuerza que lanza la bola en la dirección voluntaria que le da el jugador.

10 En la Fig. 2, en corte seccional, observamos cómo la mesa consta de dos partes: la inferior o base -10-, que comprende las patas de sustentación, y la cubierta superior -11-, que es la que tiene la plancha o superficie de juego -12-, afecta de las inclinaciones y alaveamientos propios para facilitar las incidencias y el deslizamiento de la bola.

15 Asimismo, la plancha o superficie de la base -13-, también presenta sus inclinaciones necesarias para canalizar la bola hasta la abertura del elevador, situado en la zona media. Entre ambas planchas es donde se forma el espacio -14-, o doble fondo, donde permanece retenida la pelota cuando ha penetrado por las troneras -5-, de los goles. Para su devolución al campo de juego, se utiliza el transportador o elevador detallado en la Fig. 4. Este, se halla vinculado a las 20 dos partes de la mesa, formando un cilindro -15- lateral, localizado en el margen central de la mesa, en uno de los lados; estando como ella dividido en dos fracciones que se adaptan o acoplan entre sí para formar un compuesto único. 25 En su interior se sitúa un casquillo cilíndrico -16-, que tiene adherido, tangencialmente y al nivel de su base superior, un tope pulsador -17-, con el que puede bajarse el casquillo, comprimiendo el resorte helicoidal -18-, hasta enfrentarlo con la ventana de salida del doble fondo -14-, pa-



50000

5 ra que por ella salga la bola -5-, y sea elevada hasta la ventana superior -19-, enfrentada hacia el interior del campo de juego, por donde la bola, siguiendo el trayecto que señala la flecha, se reintegra o desliza por las pendientes de la cancha de juego -12-. El deslizamiento vertical del pulsador -17-, se hace posible por la existencia de un ventanal de colisa -25-, que presenta en su arista externa el cilindro -15-.

10 Finalmente, el espacio de juego se cierra superiormente por medio de una placa de cristal -20-, que encaja en el reborde -21-, de las paredes laterales -22-, de la mesa o cancha -1-, manteniéndose retenido por unas grapillas marginales -23-, visibles en la Fig. 3. Y, en el extremo de las cuatro patas, existen unas ventosas de caucho -24-, para a-
15 fianzar el juguete sobre el lugar en que se emplace y asegurar la inmovilidad de la cancha cuando se practica el juego.

20 El juguete descrito, se realizará de acuerdo con lo expuesto, con los materiales adecuados, y en su fabricación se admitirán las variaciones del orden de calidad, dimensión y decoración, que no alteren la esencialidad del modelo.

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este modelo de utilidad:

25 1º.- Un juguete de sobremesa caracterizado por constituir una mesa nivelada sobre cuatro patas estabilizadas mediante ventosas de adherencia, manteniendo una cancha o superficie de juego, semejante a un campo de futbol, sobre la que se desliza una pequeña bola de acero, impulsada por dos catapultas situadas en dos puntos opuestos coincidentes con



.56260

5 el emplazamiento de las porterías o goles, las cuales consisten en sendos orificios o perforaciones cuadrangulares que, a modo de troneras, admiten la bola cuando ésta acierta en el gol, dando cauce a su descenso hasta el espacio o doble fondo existente entre la cancha superior y la plancha inferior o placa de la parte inferior de las dos de que está compuesta la mesa de juego.

10 2º.- Un juguete de sobremesa, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque los elementos de propulsión de la pelota, o catapultas, están formados por una varilla metálica calada en un muñón cilíndrico que es retenido entre las dos mitades de la mesa, en los puntos centrales de los lados menores, conservando su movimiento de giro angular para poder orientar o apuntar al hacer el disparo, que se hace posible mediante la reacción del resorte helicoidal que rodea la varilla, entre su horquilla colectora con que cubre su extremo interior, mientras que el extremo opuesto, se recubre exteriormente con un botón manipulador.

15 3º.- Un juguete de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque la mesa está rodeada de una pared vertical terminada en un reborde en el que se encaja una placa de cristal que recubre, superiormente, toda la extensión de la mesa, en evitación de que la bola pueda saltar al exterior; sujetándose dicho cristal por medio de cuatro o más grapillas marginales que la retienen contra el borde de la mesa.

20 4º.- Un juguete de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cuenta, en uno de sus bordes centrales, con un dispositivo transportador que eleva la bola

•56260



desde el espacio central donde cae al marcar el tanto, hasta la mesa superior o cancha, por medio de un tope incluido en un cilindro cerrado, dentro del cual se desliza verticalmente bajo la presión o reacción de otro resorte que se aloja en su interior.

5

5º.- UN JUGUETE DE SOBREMESA.

Madrid, 22 de Septiembre de 1956

FERNANDO PERAIRE

R.P.

56260

56260

Fig. 1

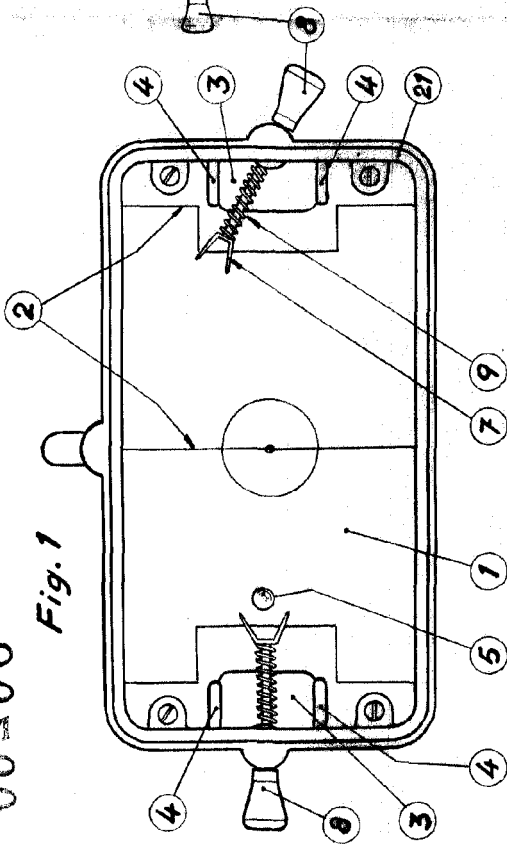


Fig. 2

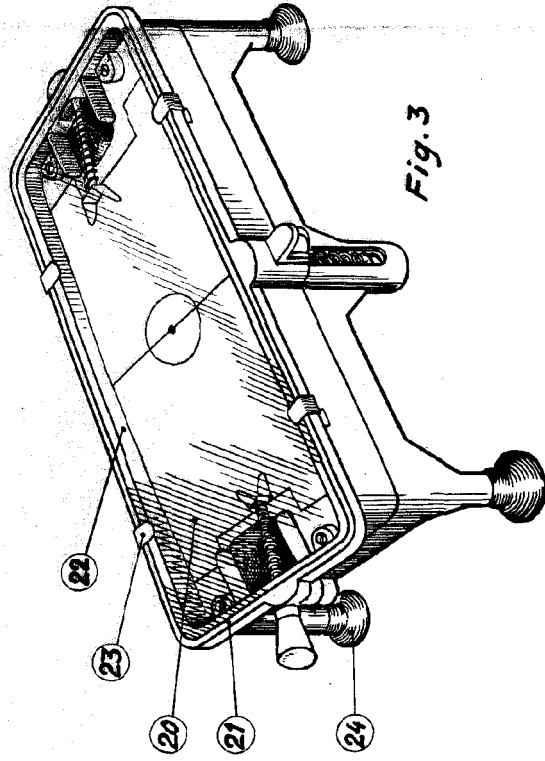
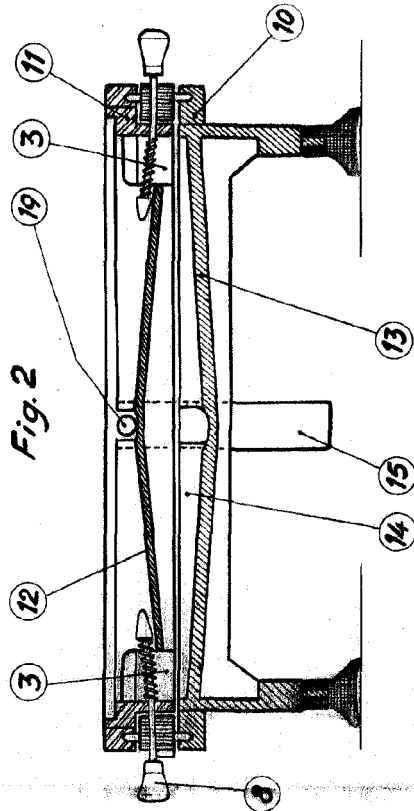


Fig. 3

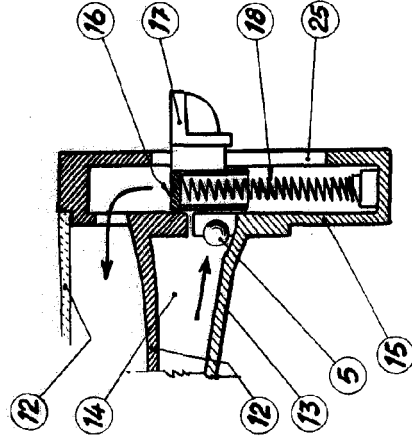


Fig. 4