

• 6 2633



MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

en España, a favor de la firma ROTEL, AG, establecida en Aarburg Olten (Suiza) por:

«UTENSILIOS PARA EL JUEGO DEL VOLANTE».

:=:=:=:

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a utensilios para el juego del volante. En el juego del volante ya sea como juego para distraerse, ya sea como deporte, se golpea con una raqueta que tiene cuerdas tensas, una pelota de goma ó de corcho que tiene una sola o corona de plumas.

5.-

Si al golpear se ha fallado, la pelota cae al suelo y para seguir jugando es necesario agacharse



•6 2633

a recogerla.

5.-

El objeto del presente modelo es facilitar la recogida de la pelota, mediante el empleo de los utensilios aquí descritos, que se caracterizan, porque por lo menos uno de los utensilios está previsto de un imán permanente, y el otro utensilio tiene una parte susceptible de ser atraída por el imán. El marco de la raqueta podrá ser de madera ó de un material artificial.

10.-

Un ejemplo de realización del objeto del modelo podrá ser de la siguiente manera:

15.-

Sobre el marco de material artificial de la raqueta provisto de cuerdas tensadas y el extremo opuesto al mango, se encuentra alojado un imán permanente. El marco y el mango podrán ser de una sola pieza ó también podrán ser de dos piezas separables.

20.-

La pelota provista de una cola de plumas, tiene en la parte pesada de su cabeza un anillo metálico.

Ahora bien, si la pelota cayó al suelo o se enredó en la rama de un árbol, mediante el extremo de la raqueta que está provista del imán, podrá ser recogido del suelo o bajado de la rama.

25.-

Mediante un rápido tirón hacia atrás de la raqueta la pelota que acaba de recogerse podrá ser desprendida del imán y por lo tanto de la raqueta y seguidamente golpeada para continuar el juego. Por lo tanto, no es necesario agacharse para reco-



ger la pelota caída al suelo.

Dado que con un movimiento rápido, el efecto magnético es demasiado pequeño para influir en el vuelo de la pelota, el imán que está alojado en la raqueta no perjudica en nada al juego.

5.-

Como variante de realización en lugar del anillo metálico previsto en la cabeza de la pelota, también podrá la pelota tener en su interior un núcleo metálico susceptible de ser atraído por el imán

10.-

y también en lugar de hallarse alojado el imán en la raqueta, podrá hallarse el imán en la cabeza de la pelota, siempre y cuando que la contraparte metálica influida por el imán, se encuentre en la parte de la raqueta opuesta al mango. Y por fin,

15.-

para aumentar la fuerza atractiva, los dos utensilios podrán estar provistos de un imán permanente cada uno.

20.-

Para lograr el mismo efecto, en lugar de las diferentes disposiciones descritas, podrá disponerse en la raqueta una pinza (ó grapa abrazadera) con su parte abierta hacia afuera, con la cual podrá recogerse la pelota de uso corriente, al atenzarla con el muelle de la pinza.

25.-

Con objeto de facilitar en lo posible la comprensión del modelo descrito se adjunta a esta descripción una lámina de dibujos en los que, de forma un tanto esquemática y tan solo por vía de ejemplo, se representan los detalles más característicos



• 6 2633

del modelo.

En los dibujos:

5.-

La figura 1ª corresponde a una vista en elevación de una pelota provista de una corona o cola de plumas así como de un núcleo magnético o de un imán permanente susceptible de ser atraído o bien atraer a otro cuerpo magnético.

10.-

La figura 2ª corresponde a una representación de una raqueta acondicionada de acuerdo con las normas previstas por el presente modelo.

15.-

La figura 3ª es una vista fragmentaria de una pelota que incluye en su interior un núcleo magnético o bien un imán permanente.

20.-

Comentando estos dibujos, se hace la aclaración de que mediante el número -1- se indica el cuerpo de la pelota equipada con el anillo magnético -2-. El número -3- señala el cerco que organiza la raqueta, en el cual se encuentra incorporado el imán permanente -4- si bien éste puede ser sustituido por un núcleo magnético susceptible de ser atraído por un imán -5- alojado en el interior de la pelota, conforme se representa en la figura 3ª.

25.-

Los detalles que anteceden coinciden con las características más esenciales del invento, sin embargo el modelo no queda limitado exactamente a tales detalles por cuanto que durante su realización podrán introducirse todas aquellas modifica-



5.- ciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar, siempre y cuando que con las variantes que se introduzcan no se cambie, altere o modifique la esencialidad del objeto descrito.

La actual solicitud de modelo de utilidad, corresponde a la patente Suiza número 40.370 de 5 de Diciembre de 1.956 cuya prioridad se reivindica para esta solicitud de modelo de utilidad en España.

10.- N O T A

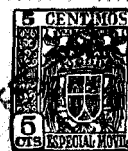
Se declaran como de propiedad y novedad en España el contenido de las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

15.- 1ª.- Utensilios para el juego del volante, constituido por un cerco-raqueta de cuerdas tensas y una pelota provista de una corona de plumas, uno de cuyos elementos, cuenta con un imán permanente, y otro de una parte susceptible de ser atraída al ser sometida a la acción del campo magnético, creado por el imán, por aproximación de éste.

20.- 2ª.- Utensilios para el juego del volante, según nota precedente, que se caracterizan porque el imán permanente se aloja y fija en el cerco de la raqueta, en el punto opuesto al de confluencia del mango, según el eje determinado por el mismo, con lo que el campo magnético produce la atracción y aprehensión del otro elemento o pelota al ser aproximado a ésta.

25.-



5.-

3ª.- Utensilios para el juego del volante, de conformidad con las notas 1ª y 2ª, caracterizados porque alrededor de la corona o cabeza de la pelota se dispone un anillo metálico susceptible de reaccionar al ser sometido a la acción del campo magnético creado por el imán permanente, siendo atraído por éste, hasta montar sobre la raqueta, mediante un impulso de tracción ejercido en el mango de ésta.

10.-

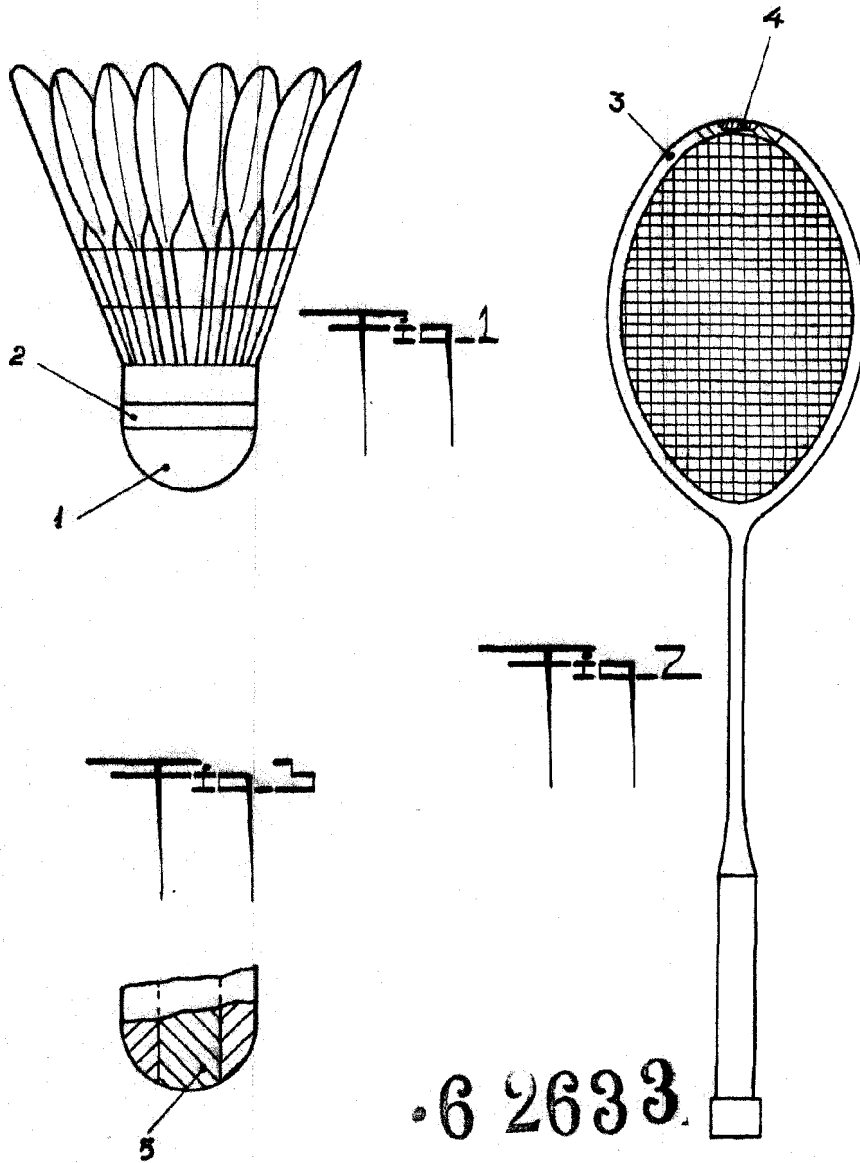
4ª.- Utensilios para el juego del volante, caracterizados porque la pelota que interviene en el juego facultativamente está provista de un núcleo magnético alojado en su interior.

5ª.- «UTENSILIOS PARA EL JUEGO DEL VOLANTE».

Todo ello tal como se describe y reivindica en la presente memoria que consta de SEIS hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y un plano de dibujos que la ilustra.

Madrid, 19 de Febrero de 1.957

FIRMADO: E. González Vacas



MADRID 19 FEBRERO DE 1957.-

P. A. E. GONZALEZ-VACAS.-

*E. Gonzalez Vacas*

ESCALA VARIABLE.-

MADRID: E. Gonzalez Vacas