



•64574

MODELO DE UTILIDAD

por V E I N T E años,  
en España,  
a favor de Doña Aurora González Gutiérrez,  
de nacionalidad española,  
residente en Madrid.-Walia, 6  
por: " JUEGO DE TIRO AL ARCO "

M e m o r i a   d e s c r i p t i v a

La presente invención tal y como su enunciado indica se refiere a un juego de tiro al arco, que responde a un principio de trabajo y constitución completamente distinto de todos los conocidos hasta el presente, mejorando a los aludidos, tanto en su funcionamiento, como duración y economía de fabricación.

5.-  
Esencialmente se caracteriza por comprender un arco constituido por dos piezas gemelas que se acoplan en un casquillo que hace de empuñadura.



5.-

Dichas piezas, por sus dos extremos cuentan con sendas almas metálicas de refuerzo y los extremos libres cuentan con sendos casquillos metálicos a fin de adaptar a éstas, unos remates arqueados que comportan las gargantas de adaptación del hilo que ejerce la fuerza de disparo.

10.-

Se han previsto que las flechas de lanzamiento cuenten con un timon superpuesto o moldeado formando un solo cuerpo, mientras que por el extremo contrario se le dispongan una ventosa elástica, o un casquillo de material ligero con gran boca de entrada de aire y taladro para la salida del mismo, no sin antes pasar por un silbato que lleva dispuesto en su parte intermedia.

15.-

Para la mejor comprensión de la presente invención, se acompaña una hoja de dibujos ilustrativos en los que la Fig. 1ª es el despiece de una de las ramas integrantes; la Fig. 2ª es una vista del casquillo intermedio; la Fig. 3ª es una vista del conjunto; la Fig. 4ª es una vista de una de las flechas de lanzamiento; la Fig. 5ª es una vista en planta de la misma flecha y la Fig. 6ª es una variante del caso anterior.

20.-

En dicha hoja de planos la distinta numeración guarda igual valor en todas las figuras, y por ello tenemos:

25.-

-1.- Pieza extrema

2.- Refuerzo metálico interior de dicha pieza

-1-

3.- Casquillo intermedio

30.-

4.- Pivote arqueado a disponer sobre la pieza

extrema -1- a través del casquillo -3-



- 5.- Garganta practicada en el cuerpo del pivote arqueado -4-.
- 6.- Garganta de la pieza extrema -1-
- 7.- Casquillo-empuñadura
- 8.- Parte hueca del casquillo -7-
- 9.- Cuerda ejecutora de fuerza que discurre a lo largo de las gargantas -5- de la pieza -4-.
- 10.- Flechas disparadoras
- 11.- Ventosa neumática de la flecha -10-
- 12.- Timón de la flecha -10-
- 13.- Casquillo dispuesto en el extremo libre de la flecha -10-
- 14.- Silbato alojado en el interior del casquillo -13-
- 15.- Para el funcionamiento de la invención que se preconiza basta adaptar las piezas extremas -1- a traves de sus gargantas -6- al casquillo-empuñadura -7- y tras alojar por el extremo opuesto los pivotes arqueados -4- por medio de los casquillos -3-, hacer pasar una cuerda de gran resistencia en las gargantas -5- para obtener el arco en pleno funcionamiento y ser lanzadas las flechas, que cuentan con su correspondiente timón y en el extremo opuesto una ventosa neumática y como variante, un casquillo de material ligero con una gran boca para la entrada del aire, de suerte que al penetrar éste y buscar la salida por la perforación de que va dotado dicho casquillo hace sonar al silbato -14-.
- 20.-
- 25.-
- 30.- Las ventajas del juego de tiro al arco, son evidentes, puesto que su fabricación es económica,



su montaje rápido y sin posibles errores, y finalmente su uso agradable, estético y cómodo.

5.-

Serán independientes del objeto de la presente invención, los materiales a emplear, formas, colores y dimensiones, tanto absolutas como relativas, y en general todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

N O T A

10.-

Se declaran de novedad y propiedad para todo el territorio nacional, sus colonias y dominios, las siguientes:

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

15.-

1ª.- Juego de tiro al arco, caracterizado por comprender una pareja de piezas extremas dotadas de sus correspondientes refuerzos metálicos interiores, las cuales encajan y se adaptan por un extremo en una pieza tubular de sección coincidente, que hace las veces de empuñadura.

20.-

2ª.- Juego de tiro al arco, según la reivindicación 1ª, caracterizado porque los extremos libres de dichas piezas, cuentan con la disposición de un pequeño casquillo metálico que relacionan a éstas con unos pivotes arqueados dotados de sendas gargantas para la adaptación de la cuerda ejecutora de fuerza.

25.-

3ª.- Juego de tiro al arco, según notas anteriores, caracterizado porque a las flechas de lanzamiento, se les dispone el timón, bien superpuesto o moldeado formando una sola pieza con la varilla, mien-



tras que por el extremo opuesto, se dispone una ventosa neumática, o un casquillo de material ligero que presenta la particularidad de tener una ancha boca para entrada del aire, un silbato intermedio y un taladro para salida de dicho aire.

5.-

4ª.- " JUEGO DE TIRO AL ARCO "

Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva que consta de cinco hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y un plano de dibujos que la ilustran.

10.-

Madrid, 26 de Febrero de 1.958

Fig.2ª

• 64 574

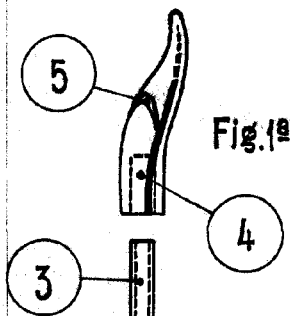


Fig.1ª

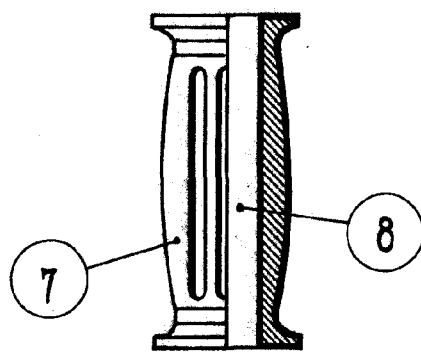


Fig.3ª

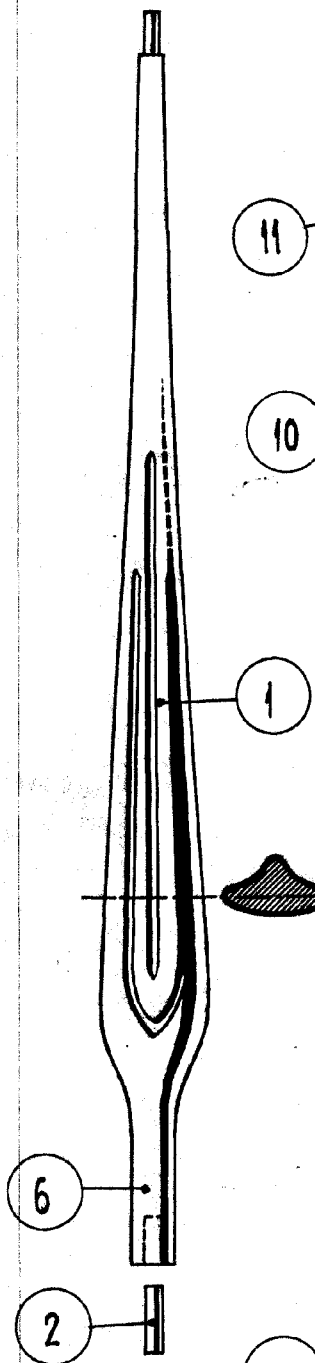
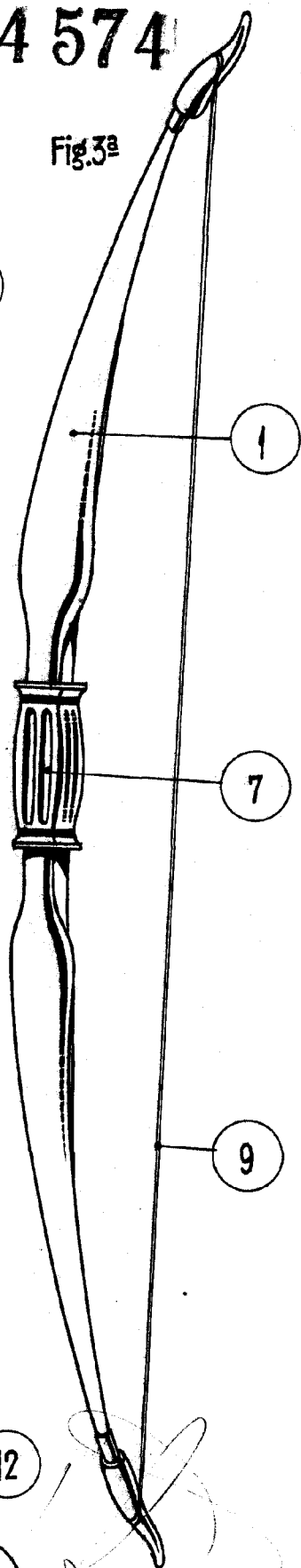
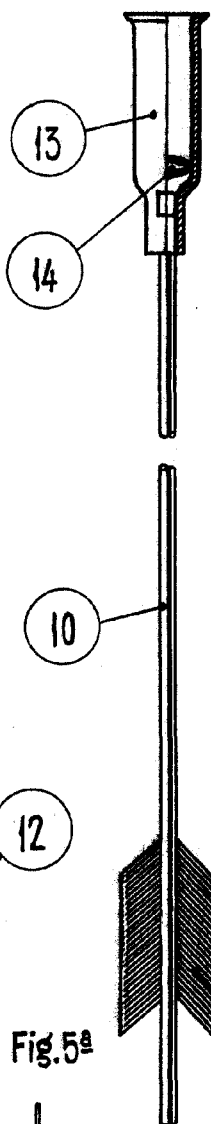
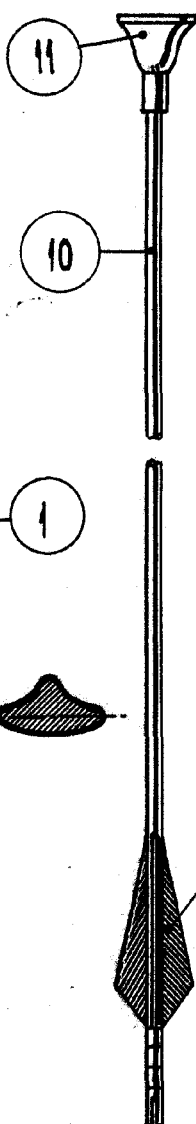


Fig.4ª

Fig.6ª



Escala variable.

ing Palacios

4