

67557



• 67557

MODELO DE UTILIDAD

por "UN POLIGONO DE TIRO PARA JUEGO Y PASATIEMPO", a favor de la firma VILARRUBIS Y SAGUE, S.A., de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Sagrera, números del 44 al 58.-

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 El presente Modelo hace referencia a un polígono de tiro para juego y pasatiempo, comprendido en el grupo de juguetes destinados al tiro al blanco, el cual combina conjuntamente, el elemento propulsor o pistola, y la caja en que se encierra el enunciado polígono o cancha, con el fin de mantener los proyectiles, retenidos, y sin posibilidad de pérdida, en el interior del espacio cerrado.

10 Las características nuevas y esenciales en este juguete, son las de poseer, un blanco acumulador de los proyectiles, que penetran en una tira de orificios, de diámetro ligeramente mayor que el de los proyectiles, y también distintos entre ellos a fin de tener causa justificada de percibir mayor premio unos que otros.

15 La diana principal, en cuanto a posición, es móvil, grande y circular fijada al centro de la pared frontal, con mecanismo apropiado para imprimirle la movilidad de giro que hace, que una serie de pequeños objetos que están vinculados a su



- 2 -
• 67557

periferia, se vayan exponiendo paulatinamente al campo visual, del usuario que produce los disparos.

Y, otra modalidad nueva de diana consiste en localizar en otro punto un timbre, que aporte su sonoridad, a los medios
5 de comprobación ópticos, normales.

Se adjunta, para más extensión y puntualidad descriptiva del polígono, un gráfico en el que se esquematizan todas las circunstancias particulares del mismo.

Su Fig. 1, es la reproducción de la cara posterior de la
10 pared de la cancha. La Fig. 2, es una visión, en perspectiva, de la totalidad del juguete. Y, el resto de figuras, son detalles parciales auxiliares.

En líneas generales, está constituido por una campana o
caja transparente -7-, montada sobre una plataforma -8-, que se
15 mantiene elevada sobre dos caballetes -9-, de varilla metálica, que empotran sus extremos en unos asientos ranurados de la cara inferior de la caja. La unión de ambas piezas, dá un cierre total del espacio interno, en el que permanecen retenidos los
proyectiles.

20 En la cara menor o vértice de la campana, presenta una abertura -10-, al nivel de su borde inferior, que queda convertida en aspillera. En esta aspillera se acopla una pieza o montante -11-, que se vé frontalmente en la Fig. 3, la cual, mediante dos soportes verticales -12-, y sus travesaños correspondientes,
25 recibe y articula a un vástago -13-, en forma de "T" invertida, que es prolongación inferior de un collarín o abrazadera -14-, solidarizada a la punta del cañón de la pistola -15-.

Por medio de este dispositivo, la pistola queda vinculada



a la boca de la aspillera, quedando dotada de movilidad angular tanto en el plano vertical (Fig. 6), como en el plano horizontal (Fig. 7), resultando de ello que podrá orientar su puntería a todos los internos de la caja, donde se sitúan los blancos oportunos.

5 La indicada pistola dispone su correspondiente mecanismo de percusión que no se especifica, por apartarse de la línea del presente modelo. La diana principal -21-, ocupa el centro de la cara frontal del polígono y está integrada (Fig. 2), por
10 una placa circular -16-, que oculta a una rueda posterior -17-, calada en su propio eje -18-, y movilizadas ambos por un mecanismo usual de cuerda de relojería -19-, instalada en una pequeña
caja -20-, adaptada al reverso de la pared del polígono (Fig. 1 y 4); mecanismo que cuenta con una llave de carga exterior -22-,
15 y una palanca de contención -23-.

Los bordes de la rueda -17-, citada, van provistos de una serie, en cantidad variable, de figurillas de tamaño y significado indeterminado -24-, las cuales están unidas a la misma mediante un simple sistema de charnela -25-, que se detalla en
20 la Fig. 5, y que le dan la movilidad que le permite abatirse cuando reciben el impacto acertado de algún proyectil, recuperando de nuevo su posición erguida cuando, en el hemisferio inferior de su recorrido, tropiezan con una palanca, que los revierte a su posición primitiva.

25 En el ángulo superior izquierdo de la cara frontal -21-, se instala una campana metálica de timbre -27-, que constituye uno de los blancos más fáciles, pero llamativos, del juguete.

Y, en toda la zona derecha de la cara frontal, se establece el blanco puntuable, consistente, en un conjunto de tres o

- 4 - 67557



más orificios -28-, de diámetros diversos, pero todos superiores a la medida de los balines. Por debajo de cada uno de estos orificios, se establece un compartimento vertical, que por la cara visible presenta una ranura vertical, -29-, destinada a hacer
5 visibles las balas que se van acumulando en los respectivos compartimentos, y que quedan retenidas a la altura, del descansillo formado por la palanca -30-, la cual asoma su extremo angulado por la ranura -31-, que dá al exterior por el reverso (Fig.1) con lo que dá lugar, al efectuar su descenso, a que pasen otra
10 vez, las balas a la cancha, a través de otro juego de orificios análogos -28a)- situados en el indicado bajo nivel.

El número o cantidad de proyectiles que se incluyen en el interior de la cancha, puede ser muy elevado, para hacer posible, la realización de un fuego graneado, ya que la índole de la pistola, le permite, ir recibiendo balines y expulsándolos simultáneamente por contar con dos orificios o bocas para ello.
15

La descripción ilustrada a modo de ejemplo, no puede considerarse como restrictiva, puesto que su realización dará lugar a múltiples variantes de forma resolutive, sin que de ello se derive alteración para la esencialidad del Modelo.
20

- N O T A -

Se reivindica como objeto del Modelo descrito:

1º.- Un polígono de tiro para juego y pasatiempo, que se caracteriza por estar constituido por una caja transparente que reproduce una cancha de ejercicio de tiro, combinándose en un
25 solo conjunto con la pistola que efectúa los disparos, y con los diversos objetos que en su interior desempeñan el papel de dianas, fijas y móviles.



2º.- Un polígono de tiro para juego y pasatiempo, caracte-
rizado porque en la pared frontal de la cancha indicada en la
reivindicación primera, el blanco móvil, principal, lo compone
un disco giratorio, sobre un eje que utiliza como montante a la
5 placa que recubre el disco portador de los blancos consistentes
en figurillas que reproducen un animal cualquiera, estando dota-
dos de movilidad que les permite rebatirse al ser acertados por
su impacto, y elevarse de nuevo a su posición primitiva, cuando
en el punto inferior de su recorrido, tropiezan con una palanca,
10 elevadora y rectificadora.

3º.- Un polígono de tiro para juego y pasatiempo, caracte-
rizado porque la capacidad de giro de la pieza circular rei-
vindicada en el párrafo segundo procede de una cuerda de resorte
de acero (tipo reloj) que se instala en una caja situada en la
15 parte exterior de la cancha, teniendo su eje coaxial con el del
disco portador de los blancos; completándose con la llave ade-
cuada para montar la cuerda, y con una palanca de retención pa-
ra retardar el momento de su suelta.

4º.- Un polígono de tiro para juego y pasatiempo, según
20 las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque otro de
los blancos estáticos que posee, consiste en un timbre sonoro
localizado en el ángulo superior izquierdo emitiendo sus ondas
sonoras al recibir el impacto.

5º.- Un polígono de tiro para juego y pasatiempo, según
25 las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque otro de
los blancos estáticos, consiste en una hilera de orificios re-
dondos, mayores que los balines, por los que, estos penetran,
quedando retenidos en el interior de los encasillados postero-
res a la pared, descansando en el reborde de una palanca osci-

- 6 - 67557



lante, que, al descender a voluntad del usuario, los libera dando paso a través de otros orificios análogos a los de entrada, por lo que se vierten en el interior de la cancha, poniéndose en disposición de penetrar de nuevo en la pistola propulsora.

5 6º.- Un polígono de tiro para juego y pasatiempo, según la reivindicación primera, caracterizado porque la pistola propulsora permanece adherida a la aspillera existente en la parte anterior de la caja de la cancha, contando con un mecanismo articulado, que le da movilidad u orientación en todos los planos
10 de tiro.

7º.- UN POLIGONO DE TIRO PARA JUEGO Y PASATIEMPO.

Madrid, de Julio de 1958.

FERNANDO PERAIRE

F.P.

Fig. 1

• 67 557

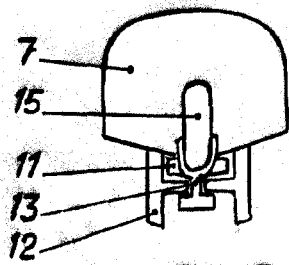
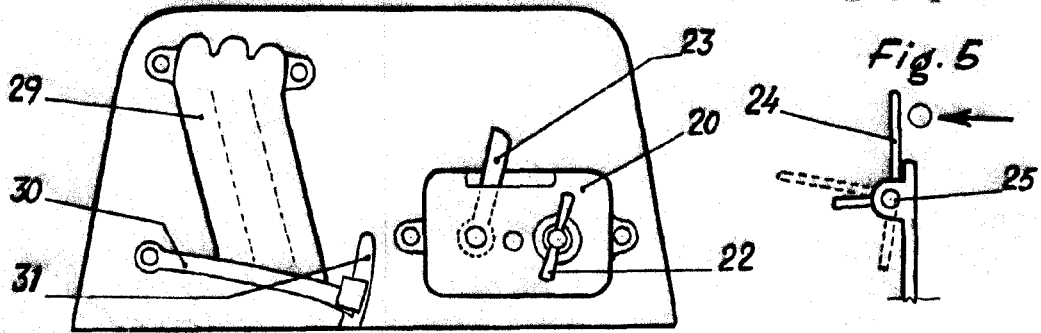


Fig. 3

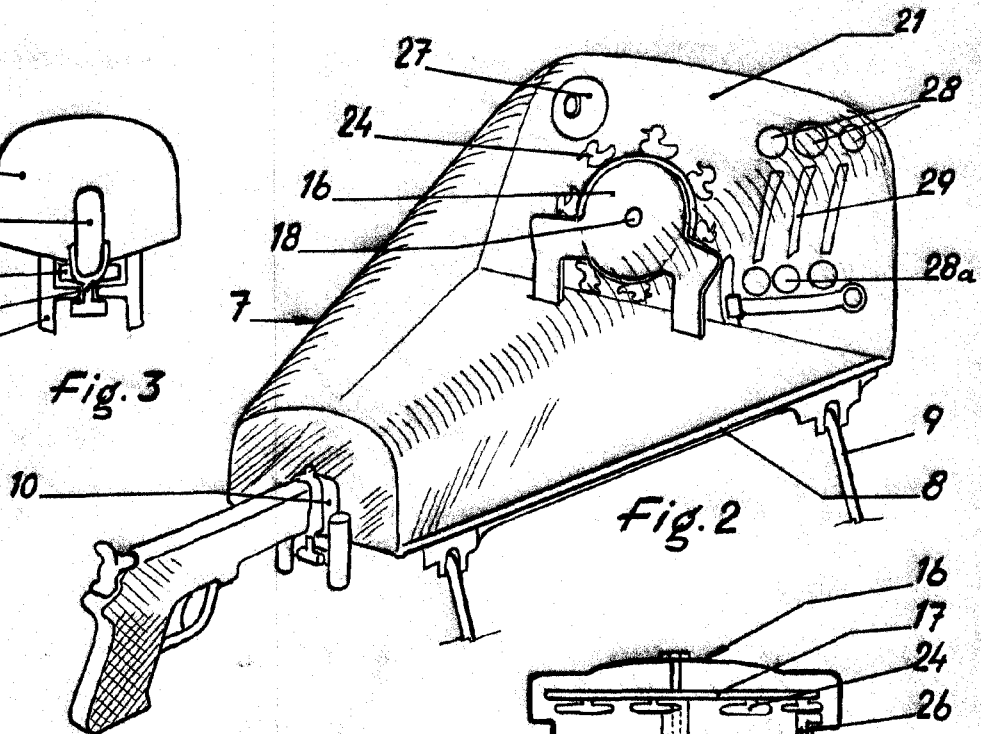


Fig. 2

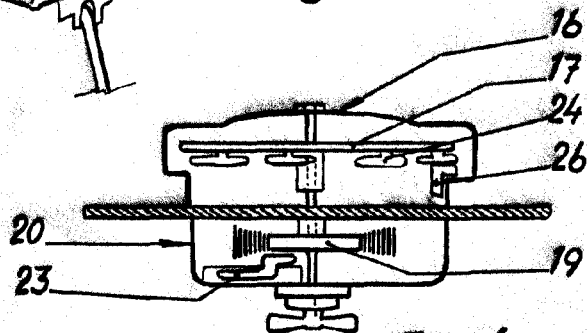


Fig. 4

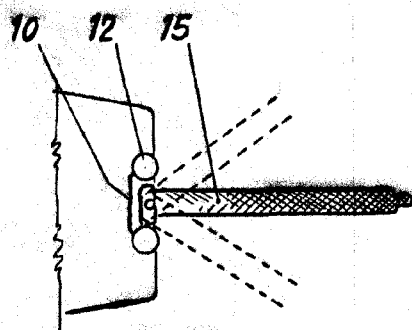


Fig. 6

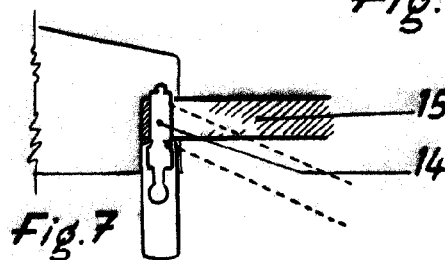


Fig. 7

P.A.
Fernando Peraire

Escala variable

ESTELA