

69553

69553



MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD cuyo registro se solicita por veinte años.

A favor de

D. Juan Sisternas Navarro, de nacionalidad española.

Residente en MANRESA (Barcelona)-Luis Argemí, 4-2^a-2^a

p o r :

"JUEGO DE MESA DE BILLAR"

- - - -

69553

8 NOV



5.- La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad conforme a la legislación vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa el enunciado, trata de un nuevo juego de mesa de billar.

10.- El objeto motivo del presente registro viene a constituir un nuevo pasatiempo de salón, cuyo fin es, principalmente, entretener y distraer los ratos de ociosidad de la sociedad, habiéndose creado un reglamento que hace que dicho juego resulte altamente entretenido, sencillo de comprender y particularmente de una gran novedad y originalidad, para estos tipos de juegos basados en el principio del billar universalmente conocido.

15.- Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el plano adjunto complementario de la presente exposición, se representa una forma práctica de realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

20.- En el referido plano, la fig. 1ª nos muestra una perspectiva de la mesa, y la fig. 2ª un detalle de la tabla de puntuación.

- 25.- En las referidas figuras, las referencias corresponden:
- (1).-Mesa de billar.
 - (2).-Ramra.
 - (3).-Tirador.
 - (4).-Bolas de billar.
 - 30.- (5).-(6) y (7). y (8).-Orificios.
 - (9).-Parte posterior o campo de juego.
 - (10).-Línea divisoria.

69553



9 NOV

- (11). - Campo libre.
- (12). - Bandas laterales.
- 35.- (13). - Pizarras anotadoras de tantos.
- (14). - Banda de la parte delantera.
- (15). - Placa.
- (16). - Punto del campo libre para salida.
- (17). - Puntos del campo de juego.
- 40.- Como se desprende de la detenida observación del referido plano, el objeto que nos ocupa está constituido por una mesa de billar (1), en cuyo interior lleva un aparato automático, el cual funciona introduciendo una moneda o ficha por la ranura (2) y accionando el tirador (3), con lo que quedan liberadas las once bolas (4) de que consta el juego, las cuales son impulsadas por medio del conocido taco. Estando el tablero y bandas forradas por un paño de billar; hay en dicho tablero siete orificios distribuidos de la siguiente manera: tres de ellos (5) y (6) en la parte posterior (9) o campo de juego, estando los dos orificios (6) en las esquinas y el (5) en el centro, pegado casi a la banda. En la parte central de las bandas laterales (12) están dos orificios (7) los cuales penetran parcialmente en las bandas, entre estos dos orificios (7) hay una línea (10) divisoria de los campos (9) de juego y (11) libre. Por último, en las esquinas de la parte anterior o campo libre (11) están los dos orificios (8), estos y los de las otras dos esquinas (6) penetran también parcialmente en las bandas correspondientes. En las dos bandas laterales (12) y a la parte que corresponde al campo libre hay sendas pizarras (13) anotadoras de tantos y en la parte delantera o banda (14) tiene una placa (15) con siete cifras (fig. 2a), dichas cifras corresponden a la valoración que se ha dado a los orificios de manera que los orificios (8) tienen la valoración 1, siendo éstos libres,
- 45.-
- 50.-
- 55.-
- 60.-

8 NOV



65.- ya que las bolas por ellos introducidas vuelven a salir al cajón. Los orificios laterales (7) valen 3, a los orificios (6) de las esquinas del campo de juego (9) valen 5, y el central de (5) ésta banda vale 10, estos cinco agujeros no permiten la devolución de la bola.

70.- En el campo libre (11) hay marcado un punto (16) para la salida, y en el campo de juego (9) dos puntos (17).

Descrita que ha sido la constitución de los elementos componentes del terreno o mesa de juego, pasamos a describir el reglamento del juego.

75.- Sobre el punto (16) del campo libre se coloca una bola (roja) y sobre los (17) del campo de juego una bola en cada punto, la salida por medio de la bola del punto (16) se hace desde la banda delantera (14), impulsando dicha bola (roja) puesta sobre el punto (16) hacia las otras dos tratando de

80.- hacer carambola con el propósito de que se introduzcan en algunos de los orificios, y según donde entren se contarán los valores originados a cada uno, según la descripción anterior, sumando los tantos conseguidos. Hay que tener muy en cuenta que este juego solo consiste en hacer carambolas, por lo tanto

85.- cualquier otra jugada que introduzca las bolas en los orificios sin previa carambola no tiene valor alguno. Cuando, después de efectuada la carambola se introducen la totalidad o parte de las bolas, hay que reponerlas del cajón, teniendo presente que nunca se pueden tener en juego más de tres

90.- bolas.

Cuando el jugador deje de hacer carambolas anotará los puntos conseguidos en la pizarra (13) y tirará su adversario.

95.- Al reponer alguna bola colada en algún agujero se deberá colocar en el punto (16) de salida; y si éste estuviese ocupado se elegirá cualquiera de los otros dos puntos (17) del campo de juego, si son dos bolas las que se tienen que repo-



ner se pondrán una en el punto de salida (16) y la otra en otro de los (17), y si son tres bolas se colocarán como al iniciarse la partida.

100.-

En esta mesa no se puede voltear a su alrededor, es decir debe de tirarse siempre desde el lado del campo libre, por este motivo no existe posición fija de las bolas, pues en el caso de que las tres bolas estén en el campo de juego, el jugador elegirá la más conveniente para ponerla en el

105.-

punto de salida (16), y si las bolas están en el campo libre podrá tirar con la que prefiera.

Cuando queden dos bolas se jugarán éstas haciendo antes carambola por dos bandas, y cuando quede una sola bola deberá tocar igualmente dos bandas antes de entrar en algún orificio.

110.-

Todas las bolas que entren por los orificios (8) cuyo valor es 1 punto se vuelven a recuperar en el cajón.

El jugador que intencionalmente tire la última bola directamente a un agujero por quitar la oportunidad a su adversario de empatar o ganar la partida, se le castigará descontándole diez tantos de su puntuación.

115.-

Por último, se considera terminada la partida cuando todas las bolas se hayan quedado encerradas.

120.-

Descrita suficientemente la naturaleza del invento y su forma de realización práctica, únicamente cabe añadir que en el conjunto y partes independientes constitutivas del todo son susceptibles modificaciones y cambios de materias, forma y disposición en cuanto estas alteraciones no desvirtúen el fundamento esencial del mismo.



125.-

REIVINDICACIONES

1ª). - "JUEGO DE MESA DE BILLAR" que se caracteriza porque el juego se compone de una mesa de billar, dividida en dos campos, uno libre y otro de juego, con siete orificios distribuidos por sus esquinas centro de los laterales y centro de la banda transversal que cierra el campo de juego, convenientemente valoradas con una puntuación, los cuales condenan a las bolas, excepto los orificios de menos valor que son los colocados en las esquinas correspondientes al campo libre, y que devuelven las bolas por ellos introducidas al cajón.

130.-

2ª). - "JUEGO DE MESA DE BILLAR" que se caracteriza porque el juego consta de once bolas, una de ellas roja, que se liberan con una moneda o ficha por medio de un tirador que las deposita en un cajón.

135.-

3ª). - "JUEGO DE MESA DE BILLAR" que se caracteriza porque se juega con tres bolas, colocadas en los puntos indicados, las cuales se han de introducir en los orificios previa carambola entre sí, reponiéndose las bolas introducidas en los orificios con las del cajón; según el orificio en que penetren se cuentan los tantos ya que estos están valorados; cuando un jugador deje de hacer carambolas cederá el turno de tiradas a su adversario, anotando los tantos realizados.

140.-

145.-

4ª). - "JUEGO DE MESA DE BILLAR" que se caracteriza porque es imprescindible tirar desde el campo llamado libre, y en caso de que las tres bolas se encuentren en el campo de juego, el jugador elegirá la que más le convenga para ponerla en el punto de iniciación de la jugada, igualmente cuando tenga que tomar otra del cajón la sacará desde dicho punto, y si éste está ocupado por otra bola la pondrá en cualquiera de los dos puntos del campo de juego.

150.-

155.-

5ª). - "JUEGO DE MESA DE BILLAR" que se caracteriza porque



- cuando solo quedan dos bolas en juego deberá realizarse la carambola por dos bandas, igualmente que cuando quede una sola bola hay que introducirla en un orificio previo toque a dos bandas, y en caso de que un jugador introduzca intencionalmente dicha unica bola en un orificio sin que toque a las referidas dos bandas con el fin de quitar la oportunidad de ganar o empatar a su adversario, será castigado con la deducción de diez tantos de su puntuación; considerándose terminada la partida cuando todas las bolas hayan quedado encerradas.
- 160.-
- 165.-

6ª). - "JUEGO DE MESA DE BILLAR".

La presente memoria descriptiva consta de siete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de ciento sesenta y nueve líneas, incluidas éstas.

Madrid, 8 de Noviembre de 1958.-

[Handwritten signature]

69553

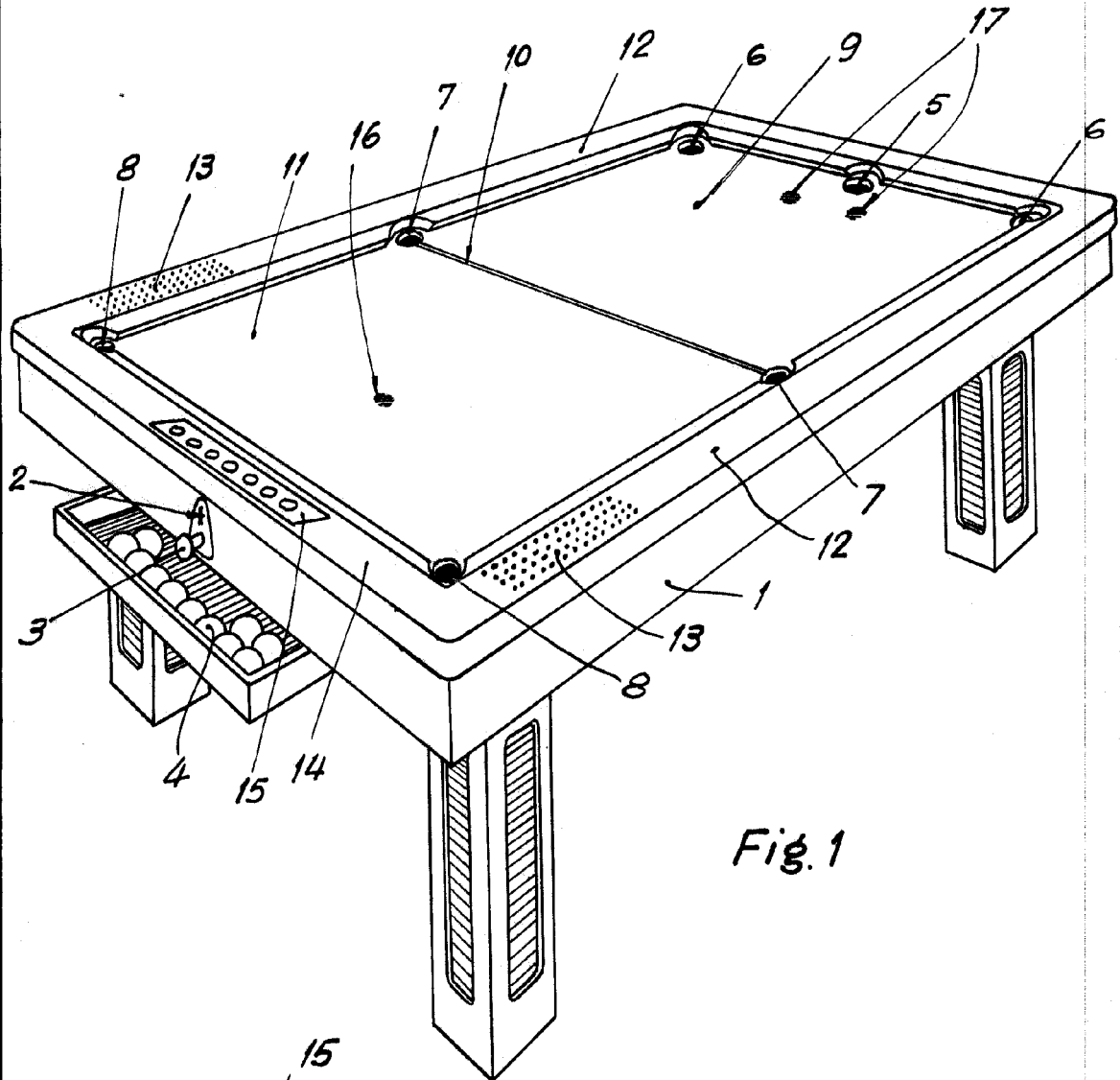


Fig. 1

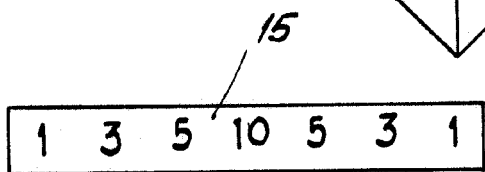


Fig. 2

Madrid, de Noviembre de 1958

Escala variable