



93939

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

solicitado a favor de D. Antonio Vidal Bellver, de nacionalidad española, domiciliado en Carcagente (Valencia), San Francisco de Asís nº 12,

p o r

=" DISPOSITIVO PARA EL DESPLAZAMIENTO DE FIGURAS DE JUEGOS" =;= =;= =;= =;= =;= =;= =;= =;= =;= =;= =;= =;=

Handwritten scribbles and marks below the title line.

MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

En la presente memoria descriptiva y en los dibujos complementarios anexos, vamos a referirnos a un nuevo dispositivo especialmente ideado para producir el desplazamiento de las figuras en diversas clases de juegos de salón o de sobremesa.

5

La inmensa mayoría, por no decir todos los deportes y juegos reales, han sido imitados realizándose en juegos de sobremesa o de salón de las mas diversas



10 formas y tamaños, requiriendo todos ellos figuras corporeas que representan a los jugadores, las cuales necesitan moverse de un lugar a otro, avanzar o retroceder, golpear la pelota, y en general efectuar los desplazamientos necesarios para el desarrollo del juego.

15 Con el citado fin, se han ideado infinidad de dispositivos mecánicos, desde los consistentes en suspender las figuras ensartadas en barras, como ocurre con los juegos llamados futbolines, hasta el empleo de imanes, ruedas, articulaciones y otro gran número de mecanismos que si bien la mayoría cumplen a satisfacción sus
20 funciones, no es menos cierto que resultan caros, complicados, sujetos a averías y en la mayoría de los casos, molestos y difíciles de manejar, restando con ello atractivo al juego.

25 El dispositivo objeto de la invención resuelve eficientemente todas las dificultades citadas, ya que ofrece la particularidad de su sencillísima constitución, con evidente influencia en los costes, mejorando así el aspecto económico, pero es que además, su manejo es tan fácil y el desplazamiento de las figuras es impulsado tan
30 personal y directamente por los contendientes, que despierta en ellos el máximo interés, de lo que se infiere un aumento de las propiedades recreativas de los juegos a cuyas figuras se dote de este dispositivo.

35 La característica esencial del dispositivo a que nos referimos consiste en proveer a cada una de las figuras del juego que tengan que desplazarse, de una base de sustentación compuesta por un cuerpo troncocónico, preferentemente de amplia base y relativamente poca al-



40 tura, con el fin de que posea alrededor de todo su perí-
metro una superficie inclinada, con una pendiente apro-
piada para que si se presiona sobre ella y contra el piso,
con cualquier objeto duro y liso, la base de la figura,
es obligada a desplazarse deslizándose sobre el piso,
45 tablero o superficie lisa en que se halle, que es lo que
se pretende.

Con el fin de hacer mas fácil la comprensión
de las características generales que dejamos expuestas,
se acompaña una lámina de dibujos en la que se represen-
ta un ejemplo de realización del dispositivo, bien en-
50 tendido que, precisamente por dicho carácter de ejemplo,
conviene interpretar los dibujos en su mas amplio senti-
do y sin carácter restrictivo alguno.

Los mencionados dibujos nos muestran en su
figura 1, una vista en planta y en la figura 2, una sec-
55 ción vertical por A-B de la figura 1.

Como se aprecia claramente en dichos dibujos,
el dispositivo se compone de un cuerpo troncocónico,
con una amplia base -1-, lo mas lisa posible y de poca
altura, para que las superficies -2- tengan una inclina-
60 ción aproximada de 45° poco mas o menos, alrededor de
todo el cuerpo, como corresponde a la forma de tronco
de cono. En la zona plana -3- del cono truncado, va mon-
tada y sujeta la figura -4-, que en los dibujos se repre-
senta incompleta para indicar la posibilidad de que adop-
65 te cualquier forma y sea de cualquier clase.

Para facilitar la acción del objeto presionador,
la superficie inclinada -3-, cuanto menos, conviene que
sea lisa, pulida, barnizada y lo mas suave posible, al



70 objeto de que dicho objeto, que puede tener o no en su extremo otra superficie inclinada, se deslice al hacer presión sobre la referida superficie -3- y el cuerpo troncocónico o base de la figura salga disparado deslizándose sobre el tablero o superficie en que se desarrolle el juego.

75 Como ya se ha indicado, este dispositivo puede aplicarse a cualquier clase de figuras de juegos, tal como figuritas de futbolistas de un juego de futbol de tablero, figuritas de corredores pedestres, de caballitos, de ciclistas o motoristas con sus vehículos, de automóviles, de perritos, o de cualquier otro animal o figura, y en general a figuras de juegos que precisen desplazarse.

80

85 El dispositivo descrito y representado podrá fabricarse de cualquier tamaño, material y color, e introducir aquellas variantes secundarias que no alteren lo esencial de la siguiente

N O T A
=====

90 Los puntos no conocidos ni practicados en España sobre los que se desea que recaigan las reivindicaciones de este Modelo de Utilidad, son:

95 1º.- Dispositivo para el desplazamiento de figuras de juegos, consistente en proveer a cada figura de una base de sustentación compuesta por un cuerpo de forma troncocónica, de amplia base y relativamente poca altura, dotado alrededor de todo su perímetro de una superficie lisa, inclinada, con una pendiente apropiada para que, al presionar verticalmente con un objeto liso y duro sobre dicha superficie, la base de la figura y



100

ella misma, se vean obligadas a desplazarse lateralmente, deslizándose sobre el tablero, o superficie en que se desarrolle el juego. Y

105

2º.- "DISPOSITIVO PARA EL DESPLAZAMIENTO DE FIGURAS DE JUEGOS", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de CINCO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 106 líneas.

Valencia, 18 de junio de 1962

Por autorización del interesado.

93939



Fig. 1

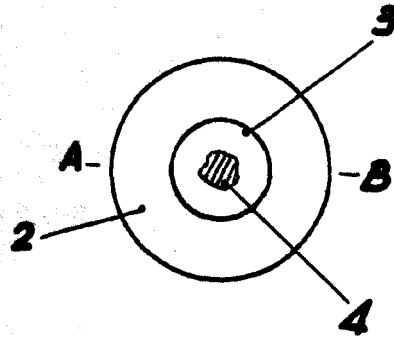
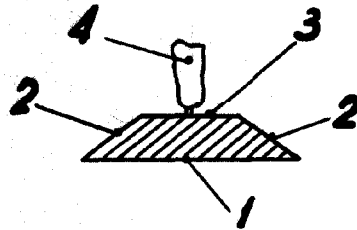


Fig. 2



Sección A-B

Escala Variable

VALENCIA JUNIO, 1962
P.A.