



18 JUN

1 06823

MEMORIA DESCRIPTIVA
de un Modelo de Utilidad a nombre de:
PERMA G.m.b.H., de nacionalidad alemana,
domiciliada en NURNBERG, Leyher Strasse,
13 (Alemania); por: "JUEGO DE PALOS SO-
BRE HIELO DE MESA".

-----ooo000ooo-----

El invento se refiere a un juego de palos sobre hielo de mesa, con una rampa de lanzamiento provista de un resorte que recibe el palo sobre hielo y que además está apoyada en forma girable en el sitio que le corresponde en el campo de juego.

5 Aparte de esto está previsto un dispositivo de blancos y de indicación, que consta de números alineados que se hacen visibles al impacto del palo sobre hielo.

En primer lugar se trata aquí de una estructuración especial del dispositivo de blancos y de indicación.

10 En un dispositivo de blancos y de indicación para semejantes juegos de sociedad, es esencial que este dispositivo indique siempre correctamente los impactos producidos por el palo so-



bre hielo, sin que al efecto haya que incorporar o acoplar medios mecánicos complicados. Además hay que tener cuidado de que los impactos se indiquen solamente cuando el palo sobre hielo haya hecho verdaderamente blanco en el elemento indicador del dispositivo de indicación, pero que no se produzca esta indicación cuando no se trata de un impacto absolutamente correcto en el blanco. Unicamente de esta manera se pueden evitar desacuerdos entre los distintos jugadores.

El invento muestra un modo de resolver el problema aquí planteado.

De acuerdo con el invento el dispositivo de blancos y de indicación se compone de placas numeradas con sección poligonal y preferentemente triangular. Además estas placas numeradas se apoyan de un modo inestable en una barra situada en dirección transversal en relación con el campo de juego, estando destinada una superficie frontal del triángulo como superficie de blanco para el palo sobre hielo que eventualmente cae sobre la misma, otra superficie frontal del triángulo para llevar el número, y la tercera superficie frontal del triángulo para superficie de tope una vez que la placa de números haya volcado en su posición de indicación. De acuerdo con un ejemplo de realización preferente del invento, la placa numerada forma, vista en perfil, preferentemente un triángulo rectangular, sirviendo siempre las superficies frontales del triángulo que topan en ángulo recto como superficie para el blanco y para el número.

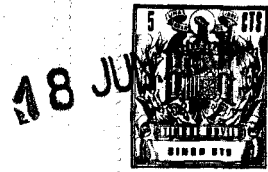
18 JUN. 1953



Por el apoyo inestable de la placa numerada se consigue que esta vuelca en su posición de indicación ya por un leve pero verdaderamente correcto impacto de la caña del palo sobre hielo.

Un dispositivo así estructurado de blancos y de indicación está alojado de acuerdo con otra característica del invento en una caja especial y acoplado con sus dos extremos longitudinales al marco del campo de juego en forma desmontable, por ejemplo mediante espigas, a cuyo efecto las espigas, estando la caja acoplada, entran en agujeros adecuados en el marco del campo de juego. La posibilidad de desmontar todo el dispositivo de blancos y de indicación tiene la ventaja esencial de que la altura de construcción del juego se puede aminorar para el transporte o el almacenamiento en por lo menos la mitad en comparación con un dispositivo no desmontable, de modo que por unidad de volumen para el transporte o el almacenamiento se pueden apilar por lo menos el doble número de juegos que si se trata de un dispositivo acoplado en forma fija. Además resulta esto ventajoso para el alojamiento del juego en una caja, como siempre se necesita, puesto que entonces aminora también la altura de la caja de un modo análogo, con lo cual se consigue una considerable economía de material de embalaje.

Si los extremos libres de la superficie del blanco están rematados en punta, se consigue con esto que la caña del palo sobre hielo vuelca la placa numerada solamente cuando ha hecho impacto en el blanco en forma verdaderamente correcta. Al no ser así, la



caña del palo sobre hielo disparado se desliza por uno de los intersticios formados por los remates puntiagudos de las superficies de blancos, sin producir ninguna indicación de impacto.

5 En el dibujo está representado el invento con ayuda de un ejemplo de realización en forma esquemática junto con otras características del invento.

Figura 1, es una vista del juego desde arriba, sin el dispositivo de indicación desmontable,

10 Figura 2, una vista parcial en perspectiva del juego visto desde el lado del disparo,

Figura 3, una de las paredes longitudinales del juego con un agujero para enchufar el dispositivo de blancos y de indicación,

Figura 4, una vista frontal del dispositivo de blancos y de indicación,

15 Figura 5, una vista desde atrás del dispositivo de blancos y de indicación.

Figura 6, una fijación mediante espigas para la caja del dispositivo de blancos y de indicación, y

20 Figura 7, el dispositivo de blancos y de indicación visto desde el lado, estando construida la caja del dispositivo a base de material transparente y siendo visible por lo tanto la placa numerada.

El juego de palos sobre hielo de mesa representado en la figura 1 consta de la propia superficie de juego 1 que está rodeada



18 JUN

de un borde 2. El campo de juego 1 tiene en el lado en el cual se encuentra la rampa de lanzamiento 3, una meseta 4 a modo de escalón, que sin embargo está superada todavía por el borde 2 del campo de juego. Esta meseta está configurada en dos partes con una separación en medio (21, Figuras 1 y 2), estando situada en esta separación la rampa de lanzamiento 3, cuyo apoyo se encuentra en el plano del campo de juego. Las porciones 4a, 4b de la superficie de la meseta tienen una transición paulatina hacia los contornos del marco del juego. De este modo se forma un marco parcial adicional rodeado todavía por el marco del campo de juego y por el cual se consigue que un palo sobre hielo disparado lateralmente cambie de trayectoria en dirección hacia el blanco. Las superficies de la meseta dirigidas hacia arriba tienen depresiones 5, dentro de las cuales se pueden guardar objetos relacionados con el juego, por ejemplo palos sobre hielo o cosas similares.

La rampa de lanzamiento 3 se apoya con su hendidura sobre un pivote fijo 7 de modo que pueda deslizarse para un lado y otro, a cuyo efecto está previsto un resorte de tracción 8, uno de cuyos extremos libres está fijado en el pivote 7 y el otro extremo libre en una de las terminaciones de la hendidura. Al retrotraer la rampa de lanzamiento y volver a soltarla, actúa entonces sobre el palo sobre hielo una fuerza de empuje, por medio de la cual un palo sobre hielo apoyado en una porción escalonada 9 de la superficie, puede ser arrojado en la dirección de uno de los blancos. Al efecto también es posible hacer girar la rampa de lanzamiento alrededor del pivote fijo 7 en la dirección de la flecha doble 10 de modo que se pueda



18 JUN

hacer puntería sobre todo el frente de los blancos.

El propio dispositivo de blancos y de indicación se compone de blancos 11 alineados (Figura 4) que se apoyan sobre una barra 12 (Figuras 4 y 7) de un modo inestable (Figura 7). Los distintos blancos tienen forma puntiaguda hacia abajo (Figura 4). De este modo se originan separaciones (hendiduras 11a, Figura 4) entre los distintos blancos puntiagudos. Con esto se consigue que un blanco al paso de la caña de un palo sobre hielo en su trayectoria se vuelca solamente cuando la caña verdaderamente ha hecho impacto en la punta del blanco, quiere decir cuando se ha realizado un tiro certero. De otro modo la caña del palo sobre hielo se desliza a través de una de las separaciones 11a hacia el final del campo de juego, sin obligar el blanco en cuestión a volcarse a su posición de indicación numérica. La superficie del blanco que está provista del número está señalado con 13 (Figura 7). Para limitar el giro del blanco en la dirección de la flecha 14 (Figura 7) está prevista una barra 15 con la cual topa la superficie 16 del blanco al volcar (superficie de tope del blanco). En esta posición de tope del blanco la superficie provista de número 13 se encuentra en posición perpendicular, de modo que la lectura del impacto es fácil. Después el blanco en cuestión, mediante el giro de un botón situado en el lado exterior de la caja, puede volverse a su posición de blanco (Figuras 4 y 7). Conviene agrupar la hilera de blancos que forman el campo de puntería, de tal modo que en el centro de la fila de blancos se encuentra el blanco que lleva el número más alto,

18 JUN



mientras los demás blancos que se alinean a ambos lados, pueden tener una numeración descendente. Sin embargo se trata en esto solamente de una propuesta a título de ejemplo, que en consonancia con la forma especial del juego se puede realizar también con una agrupación distinta.

El dispositivo de los blancos junto con una barra 15 está alojado en una caja 17, consistente preferentemente de una lámina de plástico (Figuras 4, 5 y 7), cuyo lado anterior 18 (Figura 7) es transparente. La caja tiene en sus dos superficies frontales espigas 19 (Figuras 6 y 7) dirigidas hacia abajo, que cuando el dispositivo de blancos y de indicación está montado, entran en agujeros adecuados 20 en el borde 2 del campo de juego (Figuras 2 y 3). Cuando el juego no se utiliza, todo el dispositivo de blancos y de indicación se desmonta y se coloca por ejemplo sobre la superficie del campo de juego o en un compartimiento especial de la caja que sirve para guardar el juego. Por causa del dispositivo de blancos y de indicación no hay ninguna necesidad de aumentar la altura de la caja.

En lo demás también es posible que los distintos blancos que realizan una indicación pueden ser devueltos a su posición como blanco mediante el giro de una barra desde el exterior.

Finalmente en la figura 2 se muestra también que la porción de superficie 21 que aloja la rampa de lanzamiento, vista en la dirección del campo de juego, transcurre con sus paredes laterales estrechándose 22, 23 continuamente. Con esto se crea más espacio



18 JUL

para las mesetas escalonadas y se favorece además el efecto estético del juego en su conjunto.

-REIVINDICACIONES-

5 1.- Juego de palos sobre hielo de mesa, caracterizado
porque el dispositivo de indicación de blancos consta de placas
numeradas con sección poligonal, preferentemente rectangular, que
están apoyadas de manera inestable en una barra o cosa similar si-
tuada en forma transversal en relación con el campo de juego, for-
mando una de las superficies frontales del triángulo la superficie
10 del blanco para el impacto del palo sobre hielo, la otra superficie
frontal del triángulo la superficie de números y estando prevista
la tercera superficie frontal del triángulo como superficie de tope
después de haber sido girada la barra desde el exterior y girada
la placa provista de número a su posición de indicación.

15 2.- Juego de acuerdo con la reivindicación 1, caracteri-
zado porque la placa provista de número vista en perfil, forma
un triángulo rectángulo, estando previstas las superficies frontales
que se juntan en ángulo recto, como superficie de blanco o bien de
numeración.

20 3.- Juego, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores,
caracterizado porque el dispositivo de blancos y de indicación está
alojado en una caja especial y fijado con sus dos extremos lon-
gitudinales (superficies frontales) en el borde del campo de juego

106823

18 JUN



en forma desmontable.

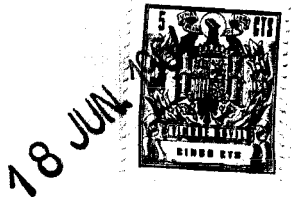
4.- Juego, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los extremos longitudinales del dispositivo de blancos y de indicación tienen salientes, por ejemplo
5 cada uno una espiga que se enchufan en agujeros adecuados del borde del campo de juego.

5.- Juego, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la superficie del campo de juego tiene en ambos ángulos del lado del lanzamiento una meseta a modo de
10 escalón, cuyas superficies dirigidas hacia el campo de juego tienen una transición paulatina hacia los contornos del borde del campo de juego, estando la rampa de lanzamiento situada en el intersticio formado entre las dos superficies escalonadas opuestas.

6.- Juego, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el intersticio que recibe la rampa de
15 lanzamiento, tiene paredes laterales, que, vistas en la dirección del campo de juego, transcurren estrechándose continuamente.

7.- Juego, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los extremos libres de las superficies
20 de los blancos son puntiagudos, de tal modo que entre las distintas superficies de los blancos quedan márgenes libres en forma de ángulos agudos.

8.- Juego, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque en el centro del dispositivo de blancos y
25 de indicación está situado el blanco que tiene el número más elevado



mientras los blancos alineados a ambos lados tienen números de valor descendente.

5 9.- Juego, de acuerdo con las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque por lo menos una de las mesetas escalonadas tiene bolsas para recibir objetos del juego, por ejemplo palos sobre hielo o cosas similares.

10.- JUEGO DE PALOS SOBRE HIELO DE MESA.

10 Tal como se describe y reivindica en la presente Memoria Descriptiva, que consta de diez hojas escritas a máquina por una sola cara y de sus correspondientes dibujos.

Madrid,

18 JUN

CARLOS FERRER CANDELA
P. P.

A large, stylized handwritten signature in black ink is written over the typed name 'CARLOS FERRER CANDELA'.

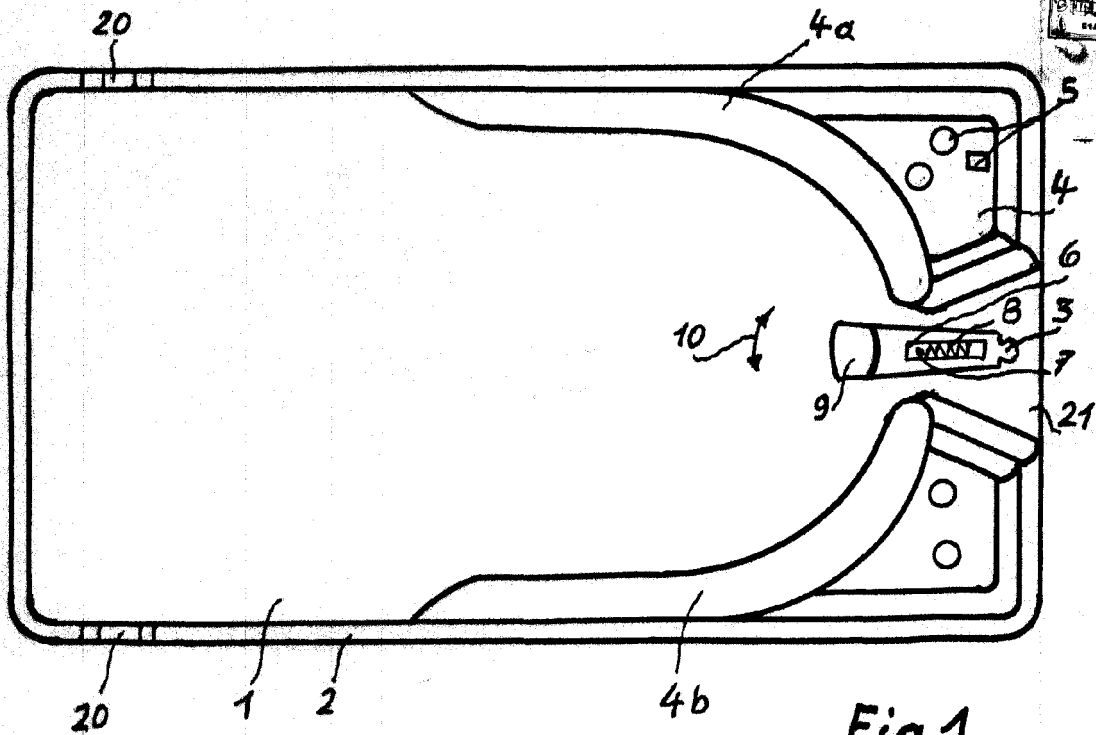


Fig. 1

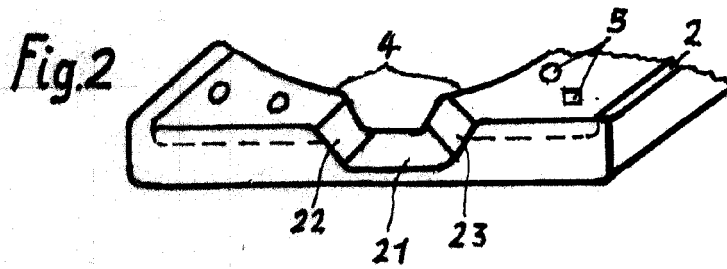


Fig. 2

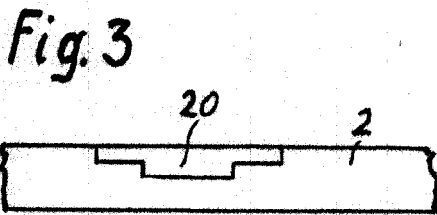


Fig. 3

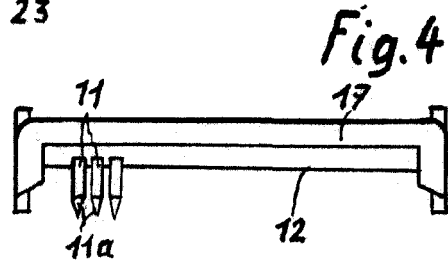


Fig. 4

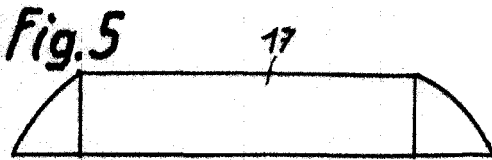


Fig. 5

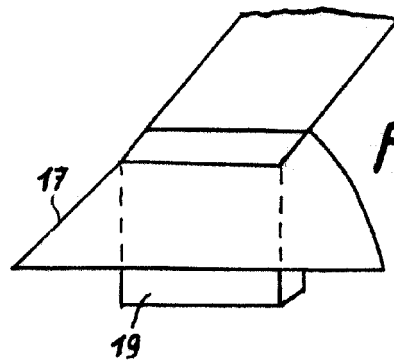


Fig. 6

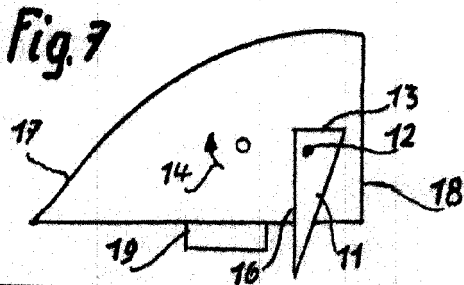


Fig. 7