

114858



114858

MEMORIA DESCRIPTIVA

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

A favor de

D. Andrés Olivé Real, de nacionalidad española.

Residente en BARCELONA.-Orden, 40

p o r :

"JUEGO DE TIRO AL BLANCO"

114858



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

5.- vigente en materia de Propiedad Industrial que, según expresa el enunciado, trata de un juego de tiro al blanco.

El objeto motivo del presente registro trata de un juego de tiro al blanco, con figuras de carácter variable, es decir, que presenta un frente con una ventana vaciada en la que aparece una figura, la cual al recibir el impacto del disparo se desplaza seguidamente, girando 180° mostrando por otra cara y en otro lugar una segunda figura, en virtud de un dispositivo que lleva por la parte posterior, dotado de una bisagra de giro, auxiliada por una pequeña biela sobre la que hay montado un resorte o muelle que facilita el giro.

15.- Este frente de tiro puede presentar una decoración de carácter variable, tal como un automóvil, un edificio, o un fuerte, etc., ya que la esencialidad está en el dispositivo que colocado al dorso del juguete hace aparecer y desaparecer el blanco o figura, resultando por lo tanto un juego entretenido y al mismo tiempo formativo, pues de esta manera se inicia la práctica de un deporte como es el tiro al blanco.

20.- 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 para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

En este plano:

30.- La fig. 1ª, presenta una vista frontal del juguete.

1³ 14858



La fig. 2ª, una vista por el dorso con el dispositivo de giro del blanco.

35.- La fig. 3ª, una sección vertical por I-I del dispositivo de giro, supuesto el blanco en posición vertical con respecto al frente.

La fig. 4ª, una sección horizontal por II-II de la base del dispositivo.

40.- Como se desprende de la detenida observación del referido plano, el juguete que nos ocupa está constituido por un frontis (1) con una ventana vaciada (2) y por la parte posterior se encuentra fijado un soporte (3), por medio de unos remaches (4) sobre el frontis (1). Dicho soporte tiene en la parte inferior una base (5) en forma de caja de sección trapecial, a través de cuyo fondo y en sentido perpendicular existe un eje (6), que en 45.- la parte superior del soporte pasa a través de una pequeña meseta (7), sobre este eje va montado un casquillo longitudinal (8) formando bisagra del cual nace una placa (9) sobre la que se fija un plano (10) en cuyas caras presenta las figuras de blanco, el borde de fijación a la placa (9) solidaria a la bisagra (8), 50.- está cortado por sus extremos formando un escalonamiento para que en su giro pare libremente alrededor de la base (5). La placa (9) de la bisagra (8) lleva en su parte inferior y próximo al eje (6) un pivote (16) en el cual se aloja un casquillo (11) que gira libremente sobre el pivote (16), y que queda en el 55.- interior de la caja de la base (5), del cual parte coaxialmente una biela (12) cuyo extremo asoma por un orificio (13) practicado en el frente de la base, sobre esta biela (12) lleva arrollado un resorte o muelle (14).

60.- La tapa superior de la caja (5) va recortada según un arco de círculo (15) para permitir el libre giro del casquillo porta-

114858



biela (11).

65.- Merced a este dispositivo cuando la figura (10) recibe el impacto de un disparo es obligada a girar a través de la bisagra (8) actuando en su giro la biela (12), comprimiendo el resorte (14) y cuando ha vencido el giro de 90º, este resorte (14) al recuperarse obliga a la figura a tomar la posición opuesta de tal manera que presenta la otra cara por la ventana (2) y la propia tensión del resorte (14) la mantiene fija hasta recibir un nuevo impacto que la hace repetir el giro en el sentido inverso.

70.-

REIVINDICACIONES

75.- 1ª).-"JUEGO DE TIRO AL BLANCO" que se caracteriza porque sobre el dorso de un frontis convenientemente decorado y que posee una o dos ventanas vaciadas, se encuentra fijado por medio de remaches un soporte dotado de un eje vertical sobre el que va montado un casquillo que forma la bisagra de una placa sobre la que se fija un plano cuyas caras están así mismo convenientemente decoradas, la parte inferior del soporte lo constituye una caja perpendicular al mismo de forma trapecial en la que se aloja un casquillo fijado a un pivote que la placa bisagra lleva en la parte inferior, dotado de una biela coaxial con un resorte enrollado, y cuyo extremo asoma por un orificio guía practicado en el plano frontal de la base.

80.-

85.- 2ª).-"JUEGO DE TIRO AL BLANCO" según la anterior reivindicación, que se caracteriza porque el plano cuyas caras están decoradas asoma una de ellas por una ventana o lateral del frontis, y al recibir un impacto gira 180º sobre el eje del soporte siendo guiado por la biela y su resorte que se recupera en la totalidad del giro, dejando fijado el plano de forma que muestra su

114858



90.- otra cara a través de otra ventana o lateral, en espera de recibir un nuevo impacto que la haga repetir el giro hacia su posición anterior.

3a).-"JUEGO DE TIRO AL BLANCO".

La presente memoria descriptiva consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, componiendo un total de noventa y seis líneas, incluidas éstas.

Madrid, 14 de Julio de 1.965.-

ANTONIO ESCRIBA
P.P.

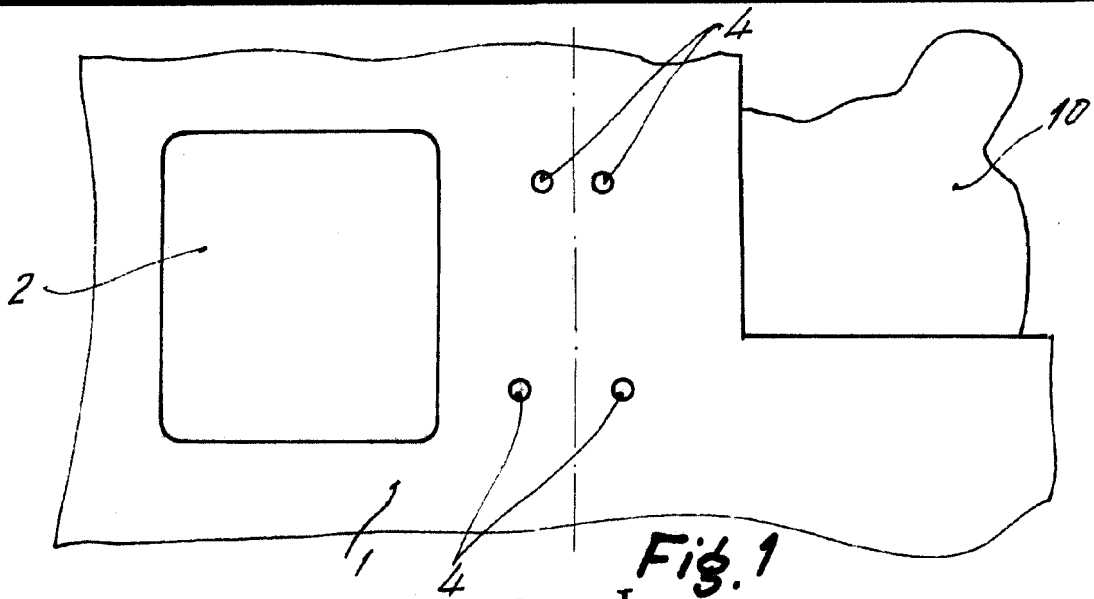


Fig. 1

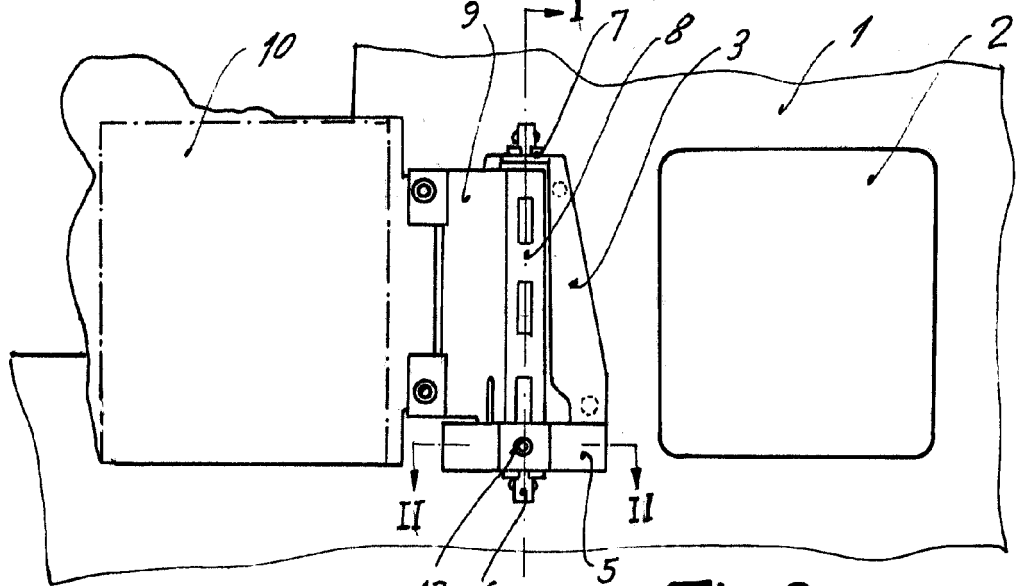


Fig. 2

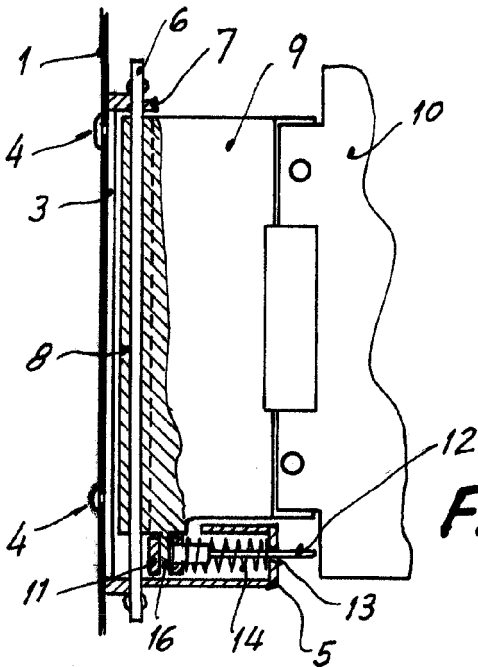


Fig. 3

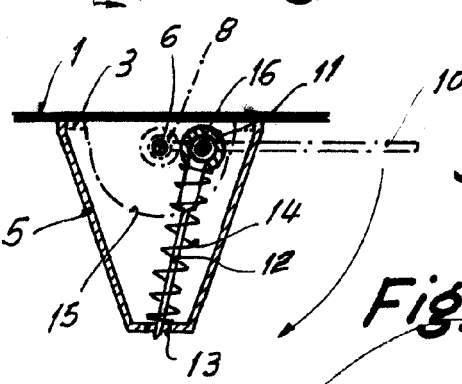


Fig. 4



Madrid, 1 de Julio de 1965
 P.A. ANTONIO ESCRIBA
 P.P.

Escala variable