

117764



117764

PATENTE
DE
MODELO DE UTILIDAD
por 20 años

a favor de Don Carlos SCIAMMA LIEBIG
de nacionalidad española
residente en Barcelona, calle Hurtado, 15-17
por:

"JUEGO DE HABILIDAD"

MEMORIA DESCRIPTIVA

5. La presente Patente de Modelo de Utilidad se refiere a un nuevo juego de habilidad y a la manera de practicarlo, así como al dispositivo utilizado para ello, El nuevo juego puede ser utilizado lo mismo por niños y jóvenes que por adultos, ya que precisamente su cualidad característica es la demostración de una habilidad manual de tipo personal, que puede reslizarse por individuos de todas las edades.

10. El nuevo juego consiste, en esencia, en conseguir que una pelota recorra, deslizándose, el interior de un aro circular, al que se imprimen amplios movimientos en el espacio, aplicándose la habilidad de cada persona precisamente a conseguir el movimiento de recorrido total de la pelota por el aro cuando éste adopta



posiciones oblicuas o muy rápidos movimientos.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título ilustrativo y no limitativo, un caso posible de ejecución de

5. un aro para la práctica del nuevo juego.

En los dibujos:

La Fig. 1 representa el aro empleado en el nuevo juego, visto lateralmente y de perfil.

10. La Fig. 2 constituye un detalle ampliado de la sección del transversal aro, mostrando la manera de apoyarse la pelota en él.

La Fig. 3 muestra a una persona practicando el nuevo juego, en el momento en que, gracias a los movimientos imprimidos al aro, la pelota se desliza por el interior del mismo.

15. El aro circular cerrado (1) posee una sección prácticamente cóncavo-convexa, como enseña la figura 2, y su superficie interior presenta unos nervios salientes y perimetrales (2) y (2'), los cuales definen, juntamente con la zona interna del aro, una pista de rodadura, por la que puede deslizarse una pelota o bola esférica libre (3).

20. La pelota (3) se apoya lateralmente en los rebordes (2) y (2') y eventualmente en el fondo de la superficie interior del aro (1), de manera que su deslizamiento por el interior de este último se realiza perfectamente guiada.

25. El aro lleva, en su superficie exterior, un asa de sujeción (4) para la persona usuaria (5).

30. El nuevo juego se desarrolla de la siguiente manera: El usuario (5) sujeta el aro (1) por el asa (4) y le imprime amplios movimientos en el espacio, de manera que la pelota (3), previamente despositada en el interior de dicho aro, se halla sujeta a una fuerza centrífuga. Los movimientos imprimidos al



aro serán principalmente de rotación, en un plano vertical o poco inclinado inicialmente respecto de la vertical.

5. A consecuencia de la fuerza centrífuga, la pelota (3) se eleva por el interior del aro (1), siempre apoyada contra los rebordes (2-2') del mismo, de manera que recorre sucesivamente toda la circunferencia. Si la velocidad de los movimientos que se imprimen al aro es suficiente, el plano ideal definido por él puede inclinarse, llegando en ocasiones a situarse casi horizontal, a pesar de lo cual la pelota sigue deslizándose, sin caerse, por el interior del aro, debido a su fuerza centrífuga.

10. La habilidad en la práctica del nuevo juego estriba, precisamente, en lograr imprimir variados movimientos al aro y situar a éste en diferentes inclinaciones, manteniendo siempre el movimiento circular de la pelota (3).

15. El aro podrá construirse de cualquier material que ofrezca la rigidez y resistencia convenientes, pudiéndose emplear el plástico o bien metales ligeros. Podrá comunicársele una coloración atractiva, de manera que resulte de aspecto agradable.

20. La pelota podrá ser del tipo de las empleadas en tenis o de tamaño similar.

Como es lógico, el diámetro de la pelota deberá guardar cierta relación con el ancho del aro (1) y también con el diámetro de éste, con el fin de que el deslizamiento de aquélla en su elemento de guía se realice en las mejores condiciones.

25. Además de constituir un juego de habilidad para personas jóvenes y mayores, el aro y su pelota forman un interesante juguete para niños, adecuado para realizar un conveniente ejercicio físico.

30. Puede jugarse con un aro o con dos a la vez, sujetando uno con cada mano e imprimiendo a cada uno los movimientos



correspondientes.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones del juego descrito, siempre que las variaciones que se introduzcan no afecten a su esencialidad.

5.

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:

10. 1ª.-Juego de habilidad, que se caracteriza esencialmente por estar constituido por un aro circular cerrado, de sección sensiblemente cóncavo-convexa, con nervios interiores extremos que definen, junto con la zona media entre ellos, una pista de rodadura por la que puede deslizarse, en ambos sentidos, una pelota o bola libre esférica, poseyendo el propio aro, en un punto de su cara exterior, un asa de manipulación, que permite hacer

15. adoptar a dicho aro cualquier posición en los planos vertical, oblicuo y horizontal simultáneamente con el movimiento de giro y traslación de la pelota por efecto de la fuerza centrífuga.

2ª.-JUEGO DE HABILIDAD.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de cinco páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada

- 5 - 117764



da de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid de Noviembre de 1965

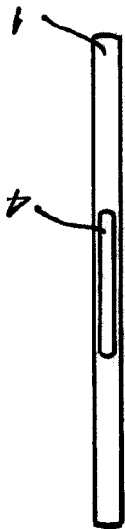
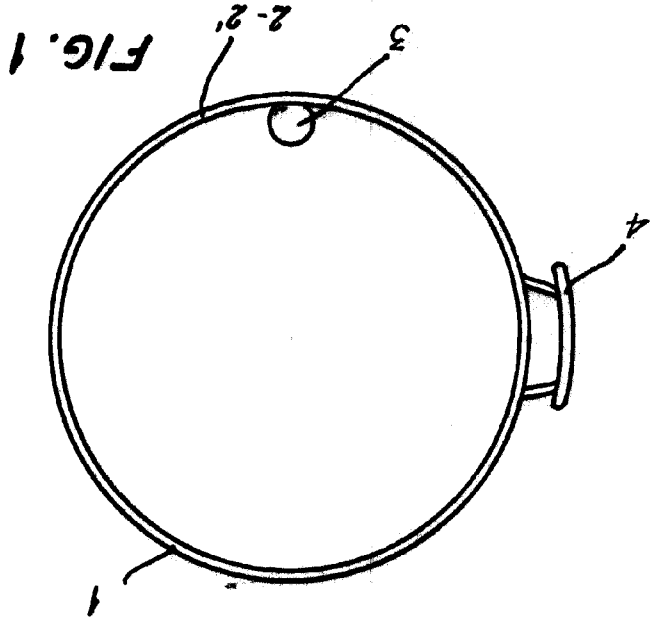
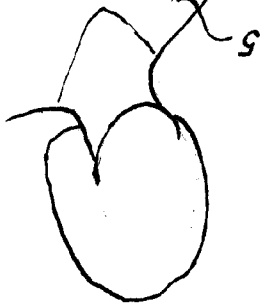
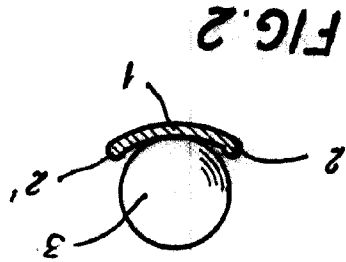
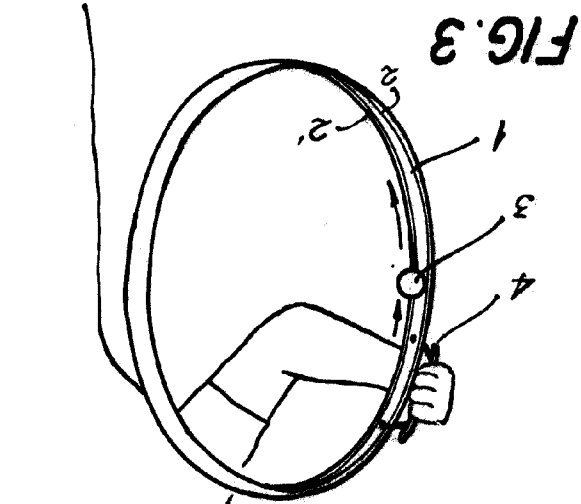
P. A.

R. VOLART PONS

p. p.

Escola variable

Madrid 30 Norte. 1955
P.A.
Escuela M. V. Hunt



117764
Hoja unica

D. Carlos SCIAMMA LIEBIG