

117978



1905

117978

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. JOSE ANTONIO GAMBIN CARMONA

RESIDENCIA: MURCIA.- Floridablanca, 82 -8º

ENUNCIADO: JUEGO RECREATIVO

Prioridad: Patente n.º del

EM.



1

La invención a que se refiere la presente Memoria constituye una novedad industrial con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones del vigente Estatuto sobre la Propiedad Industrial de fecha 26 de Julio de 1.929, texto refundido, publicado el 30 de Abril de 1.930.

5

10

La invención se contrae, como su enunciado indica, a un juego recreativo de características originales, que es merecedor de un privilegio de explotación por ser totalmente desconocido en el territorio nacional.

15

Como complemento de la memoria descriptiva que se realiza se adjunta una hoja de plano en la que se representan los elementos esenciales constitutivos del juego en cuestión, con las correspondientes referencias numéricas que los caracterizan y señalan.

20

Pasamos seguidamente a describir los dispositivos y mecanismos que intervienen en el desarrollo del juego y que dan lugar a sus características originales.

Consta esencialmente de una carcasa paralelepípedica rectangular, que tiene su base superior (6) y sus caras laterales de cristal, a excepción de uno de los laterales menores (2) en donde se sitúa el motor y los mecanismos que controlan el funcionamiento. Todos estos paneles de vidrio se encuentran fijados a una estructura metálica (21) que forma el armazón correspondiente.

25

Inmediatamente debajo de la cara superior (6), y en el sentido de sus lados de mayor longitud, se hallan situados cables de acero (20), que se adaptan en su extremidad a sendas poleas (17), de tal manera que al ser accionados por el motor eléctrico, se mueven como cintas sinfín. Sólidamente a los cables (20), se encuentra una pieza plana (7), que es arrastrada en su movimiento. Al llegar dicha pieza a la zona final de su recorrido (18), se invierte el sen

30

11-7978



1 tido del movimiento de los cables, y por tanto de la citada pieza
(7), que vuelve a su posición inicial.

5 La velocidad con que los cables se mueven está calculada
de tal manera que el tiempo que tarda la pieza (7) en su movimiento
de ida y vuelta, es exactamente el tiempo de duración de una partida,
siendo necesario para jugar de nuevo, introducir en la ranura (3)
una nueva moneda, que ponga otra vez en funcionamiento el motor.

10 La mencionada pieza (7) posee en su zona central, y solidariamente
dispuesta, una nueva pieza plana (9) situada verticalmente,
que se une a una carcasa (10) en donde se sitúa un mecanismo elevador.
La mencionada carcasa (10), posee una abrazadera (12), que sujeta
una barra dispuesta en un plano horizontal, que cerca de uno de
sus extremos posee un punto de apoyo (11), y en el extremo mismo un
contrapeso (13), mientras que en la otra extremidad se une a otra
15 barra vertical (14), que al final posee una garra de sujeción (15).

Al desplazarse, en su movimiento de vaivén, la pieza (7),
arrastra, lógicamente, al conjunto de elementos (9), (10) y (14); de
tal forma que todas las piezas describen el movimiento de ida y vuelta,
determinado por la acción de los cables (20).

20 Por otra parte, la barra sujeta por la abrazadera (12), posee
dos posibilidades de movimiento propio; en primer lugar, puede girar
en un plano horizontal alrededor de (12), y además puede girar
en un plano vertical, basculando arriba y abajo, alrededor de un eje
horizontal (11).

25 La garra de sujeción (15), puede abrirse o cerrarse determinando
así la posibilidad de agarrar las bolas (19), dispuestas en el fondo.

30 Se prevén una serie de botones de mando (1), que permiten el accionamiento
de los diversos mecanismos que hacen posible el juego en cuestión.
Uno de los botones (P), al ser accionado determina



1 la parada automática del giro continuo de la barra unida a la abra-
zadera (12). El botón (D), determina el descenso de la garra de suje-
ción (15). Por fin, el botón de mando (A) es el destinado a cerrar o
abrir el citado sistema de garfio.

5 De esta forma, estamos ya en condiciones de realizar todas
las acciones que dan lugar al desarrollo del juego. Se trata de suje-
tar las bolas, subirlas y situarlas en un recipiente volquete (16)
colocado en un lateral. Dichas bolas pueden ir numeradas o señaladas
de cualquier otra forma, obteniéndose mayor puntuación cuanto mayor
10 número de bolas sean recogidas y cuanto mayor sea el valor de cada
una de ellas.

Al iniciarse una nueva partida, y ponerse en funcionamien-
to la máquina, simultáneamente se produce un giro del recipiente vol-
quete, que suelta las bolas en él situadas procedentes de la partida
15 anterior.

Hecha la descripción precedente hemos de añadir, que los
detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que
por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se despren-
de de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguien-
te
20

NOTA

En resumen, el Modelo de Utilidad que se solicita recaerá
sobre las siguientes reivindicaciones:

25 1.- JUEGO RECREATIVO, caracterizado porque consta esen-
cialmente de una carcasa paralelepípedica rectangular, que tiene su
base superior y sus caras laterales de vidrio, a excepción de uno de
los laterales menores en donde se sitúa el motor y los mecanismos que
controlan el funcionamiento; estando todos estos paneles de vidrio fi-
jados a una estructura metálica, que constituye el armazón correspon-
diente; inmediatamente debajo de la cara superior y en el sentido de
30

117978



1965

1 sus lados de mayor longitud, se hallan situados cables de acero que
se adaptan en su extremidad a sendas poleas, de tal manera que al ser
accionados por el motor eléctrico se mueven como cintas sinfín; en-
contrándose solidariamente a dichos cables una pieza plana que al
5 llegar a la zona final de su recorrido, invierte su sentido de marcha,
al producirse la inversión en el movimiento de los cables, volviendo
a su posición inicial; calculándose la velocidad con que se mueven
los cables, de tal manera que el tiempo que tarda la pieza en su mo-
vimiento de ida y vuelta sea exactamente el tiempo de duración de una
10 partida, siendo necesario para jugar de nuevo introducir en una ra-
nura prevista al efecto una nueva ficha que ponga otra vez en fun-
cionamiento el motor; disponiéndose solidariamente en la zona central
de la pieza móvil descrita, una nueva pieza plana situada verticalmen-
te que se une a una carcasa en donde se sitúa un mecanismo elevador,
15 de tal manera que dicha carcasa posee también una abrazadera que su-
jeta una barra dispuesta en un plano horizontal, que cerca de uno de
sus extremos posee un punto de apoyo y en el extremo mismo un contra-
peso, mientras que su otra extremidad se une a una segunda barra ver-
tical que al final posee una garra de sujeción.

20 2ª.- JUEGO RECREATIVO, caracterizado por la reivindicación
anterior y porque al desplazarse en su movimiento de vaivén la pieza
plana unida a los cables, arrastra el conjunto de elementos unidos a
ella, de tal forma que todas las piezas describen el movimiento de ida
y vuelta determinado por la acción de los cables; por otra parte, la
25 barra sujeta por la abrazadera posee dos posibilidades de movimiento
propio; en primer lugar, puede girar en un plano horizontal al rede-
dor de dicha abrazadera, y además puede girar en un plano vertical
basculando arriba y abajo; asimismo, la garra de sujeción puede abrir-
se o cerrarse, determinando así la posibilidad de agarrar las bolas
30 dispuestas en el fondo de la máquina; también se ha previsto una serie

117978



1965

1

de botones de mando que permiten el accionamiento de los diversos mecanismos que hacen posible el juego en cuestión; uno de los botones al ser accionado determina la parada automática del giro continuo de la barra unida a la abrazadera, otro botón determina el descenso del garfio y un tercero es el destinado a abrir o cerrar la mencionada garra de sujeción.

5

3º.- Se reivindica por último, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: JUEGO RECREATIVO.

10

Todo conforme queda descrito y reivindicado en la presente Memoria que consta de seis páginas mecanografiadas y dibujos que se acompañan.

Madrid, 9 de Diciembre 1965

ALFONSO UNGRIA
p.p.

15

A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'Alfonso Ungria', written over the typed name and initials.

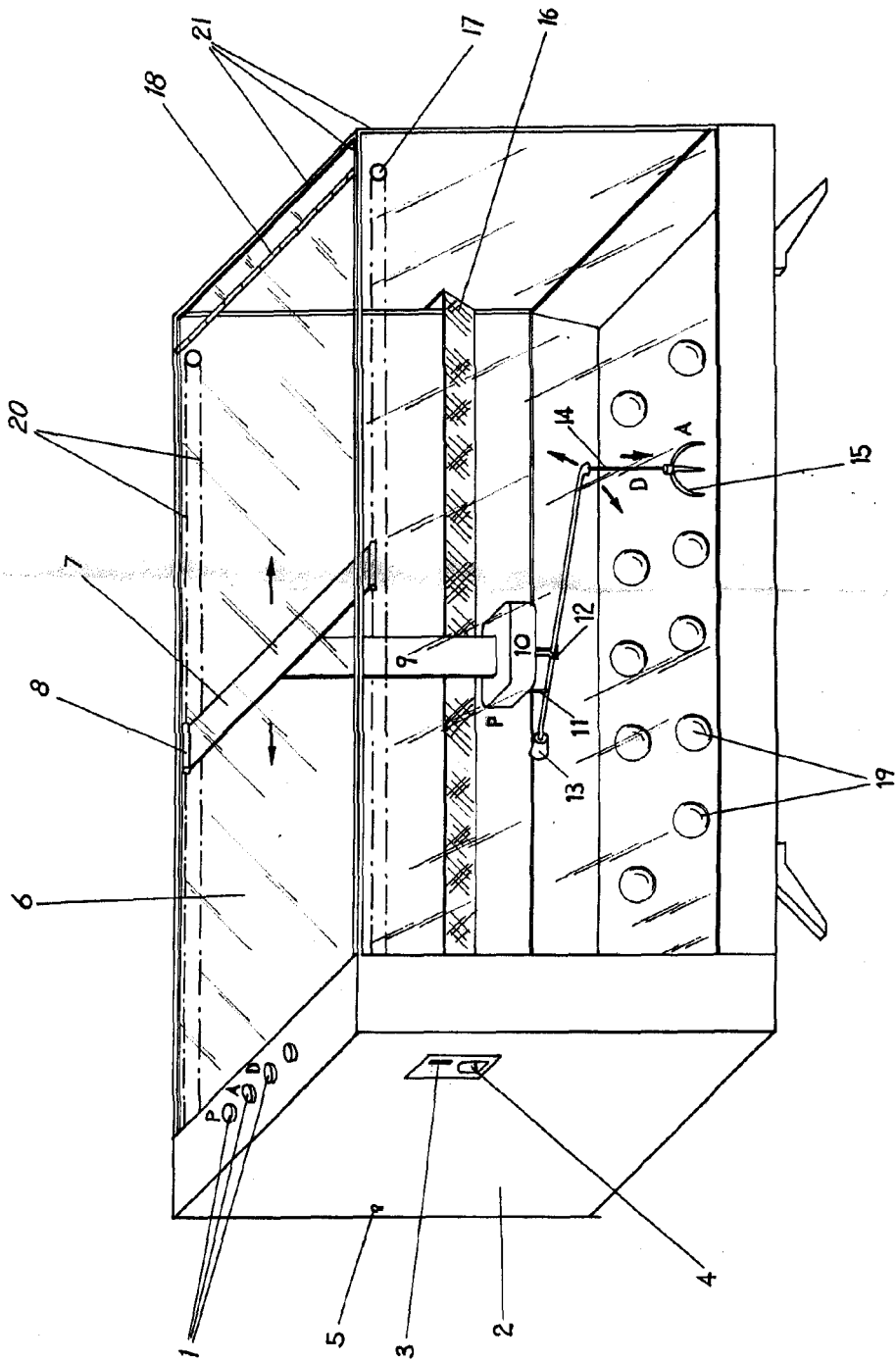
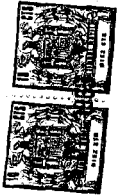
20

25

30

117778

117976



ESCALA VARIABLE
 Madrid, 9 de Diciembre de 1965
 ALFONSO UNGRIA
 P.P.