

119733

MEMORIA DESCRIPTIVA Y DIBUJOS
que se acompañan á la PATENTE DE INTRODUCCIÓN que se solicita
á favor de Dn. Carlos Luis CURTET, residente en Barcelona (España)



P A T E N T E D E I N T R O D U C C I O N

por " UN APARATO PARA REALIZAR UN JUEGO ANALOGO AL DE GOLF " á favor de Dn. Carlos Luis CURTET, residente en Barcelona (España) plaza Tetuan nº 10.-----

Sabiendo es, que de día en día aumenta la afición al juego del golf, y que paralelamente á dicho incremento aumentan las dificultades de llevarse á cabo, especialmente en los grandes núcleos urbanos por no disponer de espacios suficientes para realizarlo, 5. obligando á desplazamientos importantes para encontrar lugares apropiados donde poderlo practicar.

Ello ha dado motivo á que se haya buscado la manera de solventar estas dificultades de lugar y espacio y el resultado ha sido, el encontrarse un aparato, con el que es factible realizar 10. un juego, de características análogas á las del deporte de referencia.

El aparato mencionado se conoce y fabrica en Inglaterra, y estableciendo el recurrente la industria de construcción del mismo en nuestro país, es por lo que se solicita se le garantice en 15. su propiedad y explotación exclusiva mediante la patente de introducción á que se refiere la presente memoria descriptiva.

El aparato de que se trata, en su esencialidad consiste, en una rueda montada en un eje horizontal, dotada aquella, de movimiento de giro. Dicha rueda, es de un ancho conveniente y presenta en



5. su periferie cilíndrica, una aberturas, de acceso á unos cajones dispuestos en la llanta de la misma. El eje de esta rueda, queda montado en un soporte que forma un conjunto á modo de carro, que es susceptible de desplazarse á lo largo de una plataforma, provista en sus bordes longitudinales, de unos salientes ó rebordes.
10. En el extremo correspondiente de esta plataforma se dispone el jugador con la pelota sobre aquella á la que golpea con su pala, en tanto que á la rueda se le imprime un movimiento de giro más ó menos lento, según las características del juego que se lleve á cabo y la finalidad perseguida por el jugador, es la de alojar su pelota, ya sea á uno cualquiera de los cajones que forma la rueda, ó en uno determinado de los mismos, de acuerdo asimismo con las condiciones del juego.
15. Para la mejor comprensión del aparato de que se trata se acompañan los dibujos de la hoja adjunta, en los que, á título tan solo de ejemplo, se representa un caso de ejecución práctica del mismo. En la fig. 1, se muestra el aparato de que se habla en proyección vertical ; la fig. 2, es una planta del mismo y la fig. 3, una vista en perspectiva del propio aparato.
20. El aparato que se describe comprende en su esencialidad una rueda 1, cuya llanta forma unos cajones 2, á los que se tiene acceso por unas aberturas ó ventanas 3, practicadas en la periferie cilíndrica de la misma. Esta rueda puede ser variable en dimensiones y construcción, así como en el número de compartimentos que la misma comprende.
25. La rueda 1, queda montada en un eje 4, sustentado por los apoyos 5, que forman un conjunto á modo de carro 6, el cual puede desplazarse á lo largo de una plataforma 7. El referido carro va provisto lateralmente de unas prolongaciones 8, para evitar que
30. la pelota se escape lateralmente, al ser impelida en las jugadas por la pala correspondiente.
- Además, la rueda 1, presenta coincidiendo con cada una de las



5. ventanas 3, de la misma, un saliente ó pala 9, por el que se evita que una pelota quede detenida sobre la plataforma en un momento impropio, dando lugar á falsear una jugada, es decir, que en esta forma, la pelota ha de avanzar en el momento preciso en que ha de verificarlo, ya que de lo contrario, es rechazada por una de las mencionadas palas 9.

10. El accionamiento de la rueda 1, se llevará á cabo á mano ó mecánicamente y en este caso, con la adopción de cuantos dispositivos se consideren convenientes y apropiados, tales como un electromotor, motor de cuerda ó otro análogo.

Como variante puede citarse la de que el elemento giratorio 1, sea un cuerpo de forma poligonal ó caprichosa.

15. Además, en la plataforma por la que se hace correr la pelota hacia la rueda podrán disponerse obstáculos reales que dificulten el paso de aquella ó que requieran una determinada habilidad para su paso á través de los mismos y asimismo podrán figurarse obstáculos en la propia plataforma y con idéntico fin se llevará á cabo el pintado, tanto de la plataforma, como del elemento móvil, con colores distintos y formando figuras geométricas ó caprichosas que en todo momento dificulten la determinación, por el jugador, 20. de un punto concreto del propio elemento móvil.

Además, este aparato puede ir combinado con dispositivos ^{por los} que solo pueda entrar en funcionamiento por medio de monedas, poniéndose automáticamente en marcha el elemento móvil, durante un periodo de tiempo previamente determinado. 25.

También será variable, cuanto se refiera á la construcción forma y dimensiones de las distintas partes de este aparato, materiales de que se fabriquen, adorno y decoración del mismo.

30. En cuanto á la forma de utilización de este aparato podrá ser variable, así como en las reglas de juego que para el mismo rijan y en general variará, cuanto no altere, cambie ó modifique la esencialidad de la patente descrita.



H O T A

● Se reivindica como objeto de esta patente:

1º. Aparato para realizar un juego análogo al de golf, que en su esencialidad consiste, en una rueda ó elemento móvil que haga
5. sus veces, de diámetro y construcción variables en cuya llanta presenta unos compartimentos en número variable, á cada uno de los cuales se tiene acceso por una ventana ó abertura practicada en la periferie cilíndrica de la misma, yendo montada dicha rueda, en un eje sustentado por unos montantes que forman un carro despla-
10. zable á lo largo de una plataforma, para aumentar y disminuir así, la distancia entre el lugar que ocupa el jugador, que es uno de los extremos de dicha plataforma y la propia rueda, siendo la finalidad del juego, alejar una pelota al compartimento de dicha rueda correspondiente al propio jugador, estando aquella dotada de
15. movimiento de giro.

2º. El propio aparato en el que, la rueda mencionada en la reivindicación anterior, presenta en su periferie cilíndrica y coincidiendo con cada una de las aberturas de acceso al compartimento correspondiente, una pala ó saliente por la que, al girar la rueda,
20. es rechazada la pelota que encuentra en su camino.

3º. El propio aparato en el que facultativamente figurará un mecanismo, por el que solo podrá ponerse en funcionamiento, previo el depósito de una moneda ó ficha en el lugar oportuno del mismo, poniéndose en movimiento la rueda ó elemento móvil del propio apa-
25. rato, durante un periodo de tiempo previamente fijado.



(5)

4º. UN APARATO PARA REALIZAR UN JUEGO ANALOGO AL DE GOLF.

Barcelona 28 de Agosto de 1930.

P. A.

El añadido " per los " de la página 3 vale.

FIG. 1

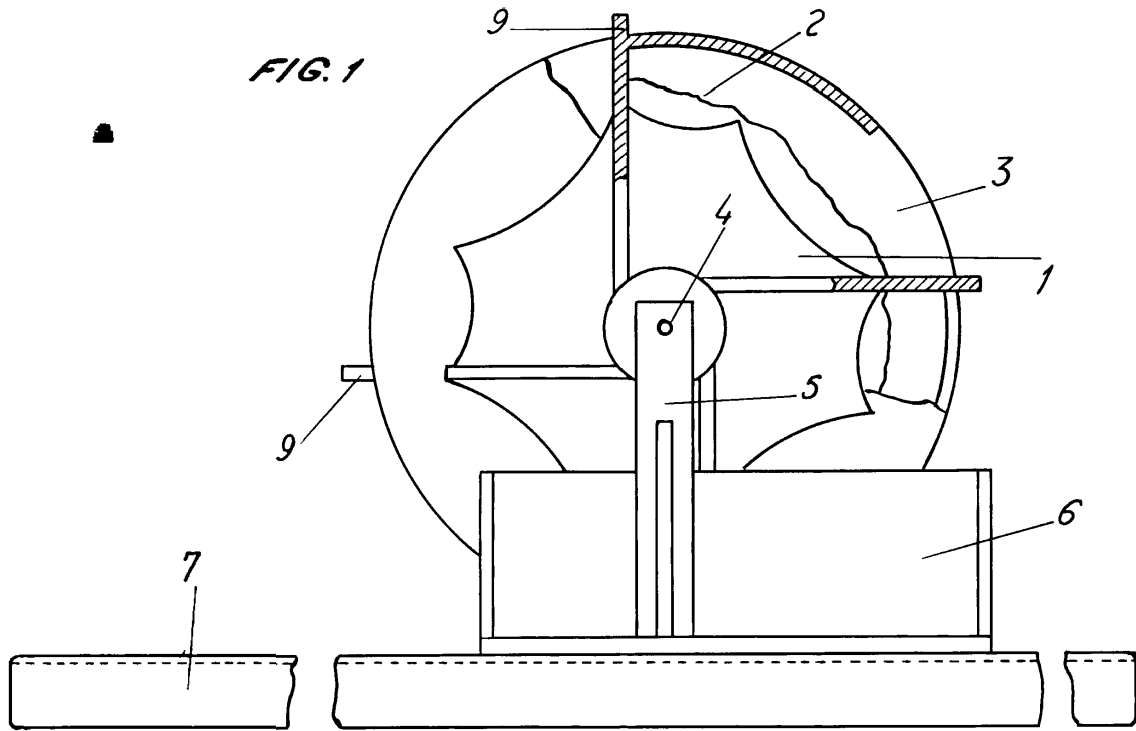


FIG. 2

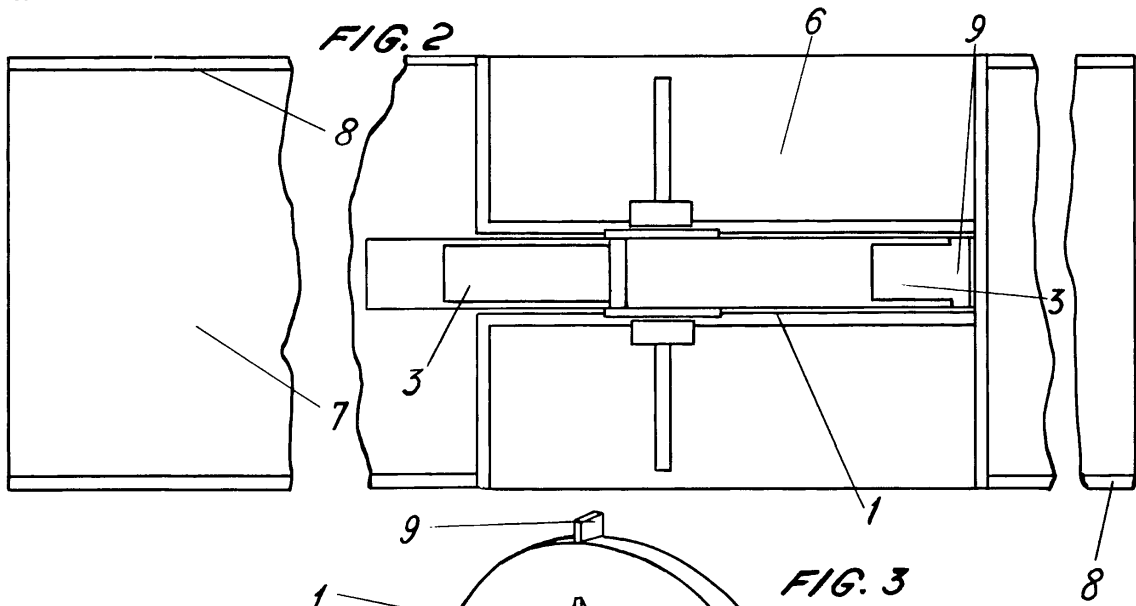
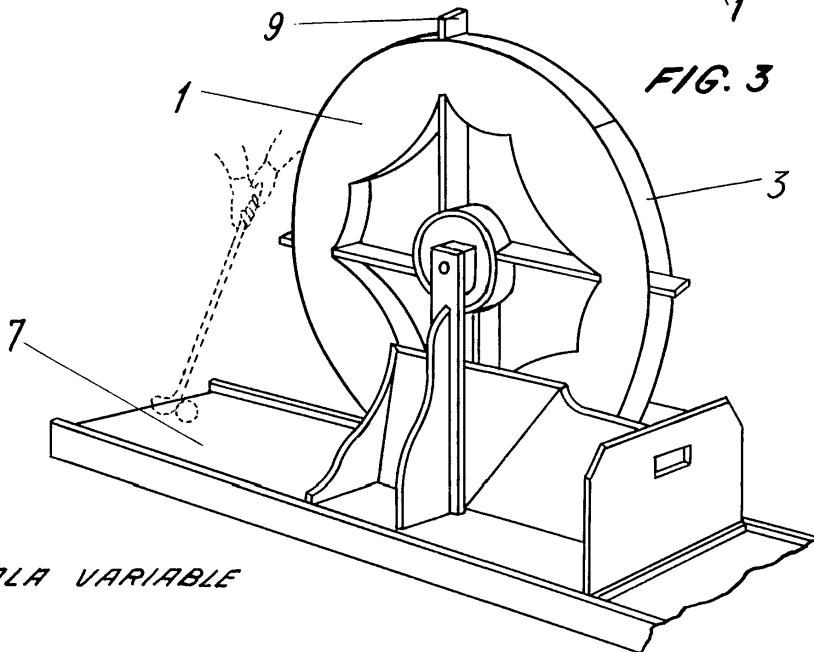


FIG. 3



ESCALA VARIABLE