

H/V.



1966

120889

memoria descriptiva

CLASE DE
REGISTRO

MODELO DE UTILIDAD, por veinte años en España

NOMBRE Y
NACIONA-
LIDAD DEL
SOLICITANTE

D. Eusebio de PEDRO MEDIAVILLA
- de nacionalidad española -

RESIDENCIA
Y DOMICILIO

Astorga (León)
San Javier, 7

OBJETO

" JUEGO DEPORTIVO "



1966

120889

1.

1

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego deportivo, que como elemento principal comprende una figura o muñeco de gran tamaño, varias veces la altura del jugador, que presenta distribuidos en toda su extensión numerosos orificios, para la posible entrada de pelotas que se lanzan desde lejos, utilizando raquetas apropiadas. La colocación y densidad de esos orificios en las distintas partes de la figura o muñeco, hacen que al entrar la pelota por ellos tenga mayor o menor dificultad.

5

10

Una vez en el interior del muñeco cada pelota, según el orificio por el cual ha entrado, dá lugar a que se cierren los contactos del circuito eléctrico de una lámpara que, como consecuencia, se enciende moviendo el indicativo o número de puntos que correspondan a la jugada hecha. Como el muñeco es de grandes dimensiones, relativamente es más fácil introducir pelotas en los orificios de la peana, que en los del cuerpo, y a su vez el orificio único de la cabeza es más difícil de alcanzar que los de dicho cuerpo. Esto dá lugar a que según la habilidad o suerte de cada jugador, le correspondan distinto número de puntos, por su jugada.

15

20

Además, puede haber algún orificio al que corresponda la señal X, y también que ese orificio más difícil de la cabeza, en vez de dar lugar al encendido de una luz como los demás, con indicación de los puntos, encienda una señal luminosa más extensa que signifique la posible jugada máxima.

25

Los circuitos de cada una de las lámparas y los contactos correspondientes al cierre de los mismos, constituyen varias instalaciones similares, conectadas en derivación con una toma

120889



2.

1
única de la red, en cuya toma puede estar intercalado un interruptor general del funcionamiento del aparato.

5
Dentro de las reivindicaciones que se establecen pueden fabricarse juegos deportivos de las formas, tamaños y materiales que se juzguen adecuados, para la aplicación concreta de que se trate, sin que tales variaciones, así como las que puedan introducirse en detalles de su presentación y organización, afecten a la esencialidad reivindicada, por lo que los juegos deportivos que se fabriquen, dentro de la idea general reseñada, con cualquiera de esas modificaciones, no serán sino variantes, igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

10
En esta idea, las adjuntas figuras corresponden únicamente a una forma de ejecución, sin carácter alguno limitativo, que se presenta a título de ejemplo de realización, para concretar cuanto se dice en esta memoria descriptiva.

15
La fig. 1 ilustra, esquemáticamente, la vista de frente de la figura o muñeco que constituye el elemento principal del juego deportivo a que nos referimos.

La fig. 2 muestra de modo análogo la vista lateral.

20
La fig. 3 presenta el esquema parcial del mecanismo que da lugar al funcionamiento del juego.

25
Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan las partes y detalles del juego deportivo representado, que interesan a los fines de esta memoria, la descripción del mismo es como sigue:

Sobre la base 1 (fig. 1) va montado el muñeco que



1966

120889

3.

1

consta de: la peana 3, el cuerpo 13 y la cabeza 12, prolongándose dicho cuerpo en los brazos y manos 14. En las tres partes del muñeco existen, como se ha indicado, orificios practicables 2, 7 y 11, destinados a dar paso a las pelotas que se lanzan desde lejos contra el muñeco, por medio de las raquetas que completan el juego; y luces 4, 5 y 6 con indicativos: uno para la luz 4, G de gol para la 5, y 2 para la 6, por lo que se refiere a la peana; luces 8 con indicativos superiores en el cuerpo y un letrero luminoso 9 en la cabeza, como indicativo de la goleada máxima, correspondiente a la introducción de la pelota por el orificio 11 de dicha cabeza, la cual presenta también los ojos luminosos 10. Además, la luz 15 de la parte inferior corresponde a señalar la X de empate.

5

10

15

En el alzado lateral (fig. 2) hay que considerar los conductos 16 de caída de las pelotas al depósito 17 en que se las recoge; el tornapuntas 18 de apoyo posterior del aparato y la carcasa 19, que cubre posteriormente el mecanismo mecánico eléctrico que dá lugar al funcionamiento del dispositivo que constituye el muñeco.

20

25

De acuerdo con lo antes indicado, caben múltiples modalidades de realización de tal mecanismo, que dá lugar a que se encienda en cada caso la luz que corresponda, según el orificio practicable por el cual se ha introducido la pelota; por ejemplo, la pelota 25 (fig. 3), introducida por la boca 7, actúa en la ballestilla 23 de contacto, montada giratoria en 26 y provista de la pletina 24, que alarga la duración de dicho contacto. Esa ballestilla en su giro llega al dispositivo 25 de encendido de la luz, correspondiente al



120889

4.

1

orificio por el cual entra la pelota 25, y ésta sigue su caída indicada en 21, hasta almacenarse en 20 en el depósito dispuesto al efecto. De modo análogo puede existir otro contacto 27, que interviene unos instantes después del primero, y que dá lugar a que se encienda otra luz.

5

En la fig. 3 a que nos referimos se indica la instalación 29 de la primera lámpara y la red 28 a que se conecta; así como el electroimán y regulador 30, que dá paso al encendido de la segunda lámpara, el 31 correspondiente a la tercera y así sucesivamente en cadena (como se señala de puntos en 32) a voluntad del constructor del aparato. En 34 se señala, intercalado en la conexión 28 a la red, el interruptor general de apagado de todo el muñeco.

10

15

N O T A.-

=====

20

El presente modelo de utilidad comprende las siguientes reivindicaciones:

25

1.- Juego deportivo, caracterizado porque está constituido por un muñeco de fantasía, de gran tamaño, que está provisto en su frente de orificios destinados a la introducción por los jugadores de pelotas, lanzadas mediante raquetas, y de luces que se encienden en correspondencia cada una con uno de tales orificios mostrando el número de puntos de la jugada; yendo unos y otras dis-

120889



5.

1

puestos en la peana y cuerpo del muñeco en número suficiente para cubrir toda su extensión, y en la cabeza un solo orificio de introducción, con el que se corresponde un letrero luminoso indicador de máxima jugada; además, en la cabeza a los ojos corresponden otras

5

2.- Juego deportivo, según la reivindicación anterior, caracterizado porque los circuitos de cada una de las lámparas y los contactos del cierre de los mismos, al caer una pelota por el correspondiente orificio, constituyen instalaciones similares independientes, conectadas en derivación con una toma única de la red, por intermedio de un interruptor general de funcionamiento del dispositivo.

10

3.- Juego deportivo.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra con los dibujos que a la misma se acompañan.

15

Consta esta memoria de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

20

Madrid, 7 de Abril de 1966.


CARLOS ROEB

25

120889 7 26 27 28 29 8 30 8 31

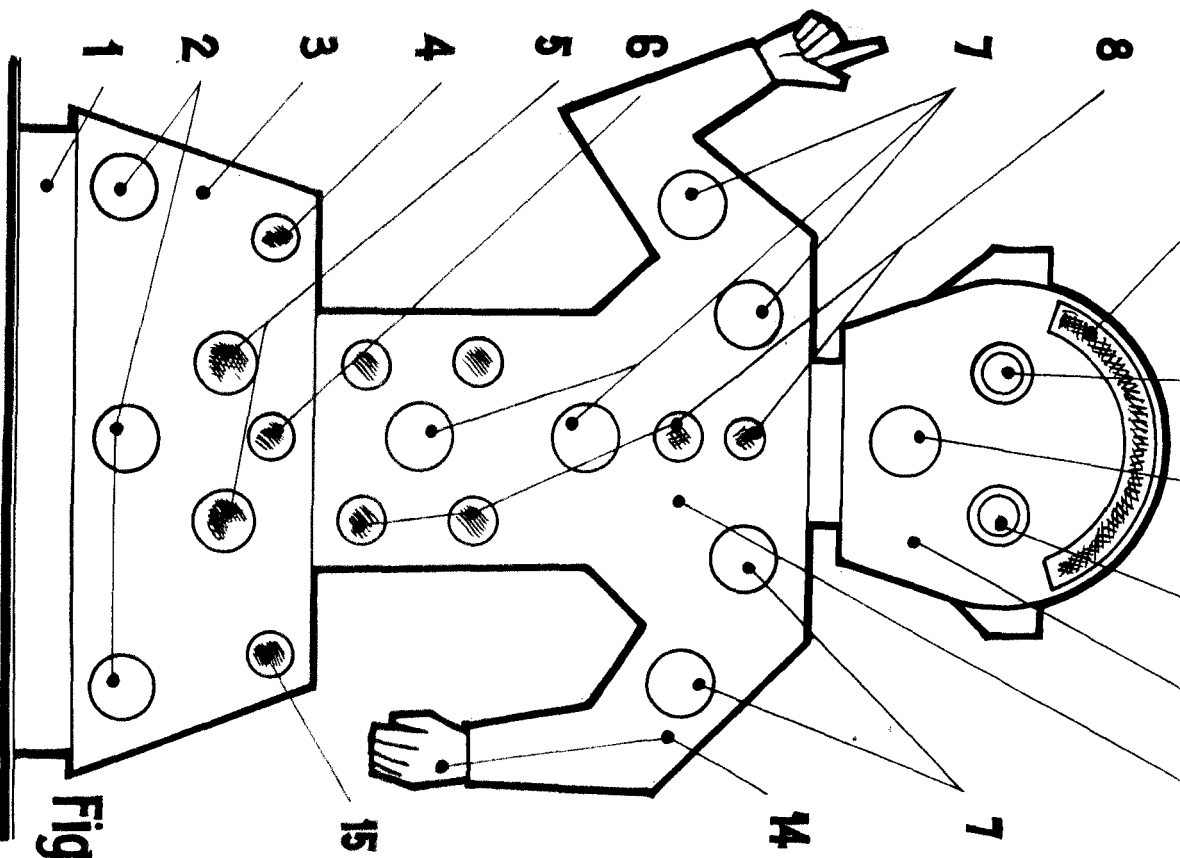


Fig. 1.

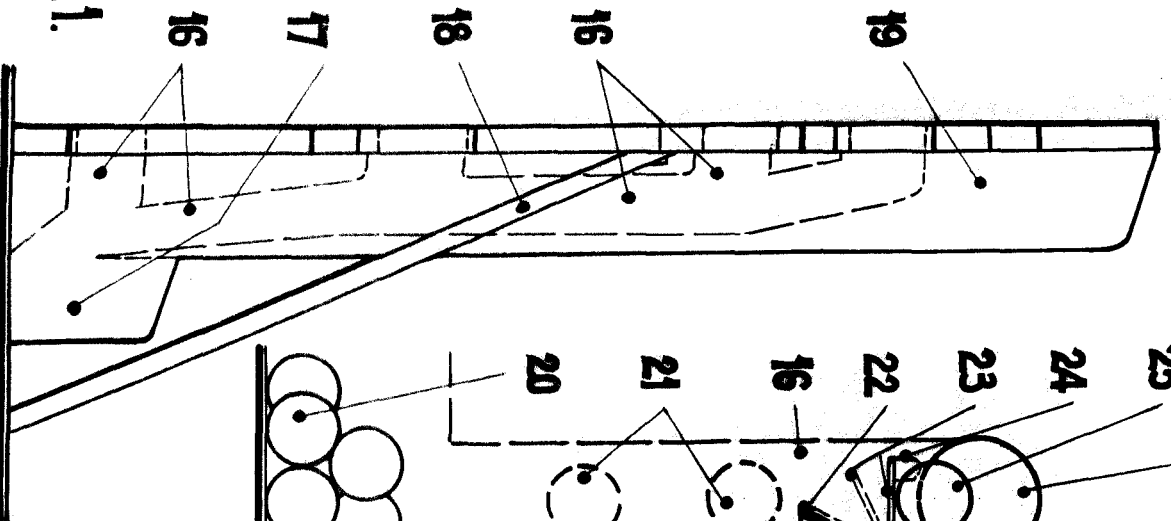


Fig. 2.

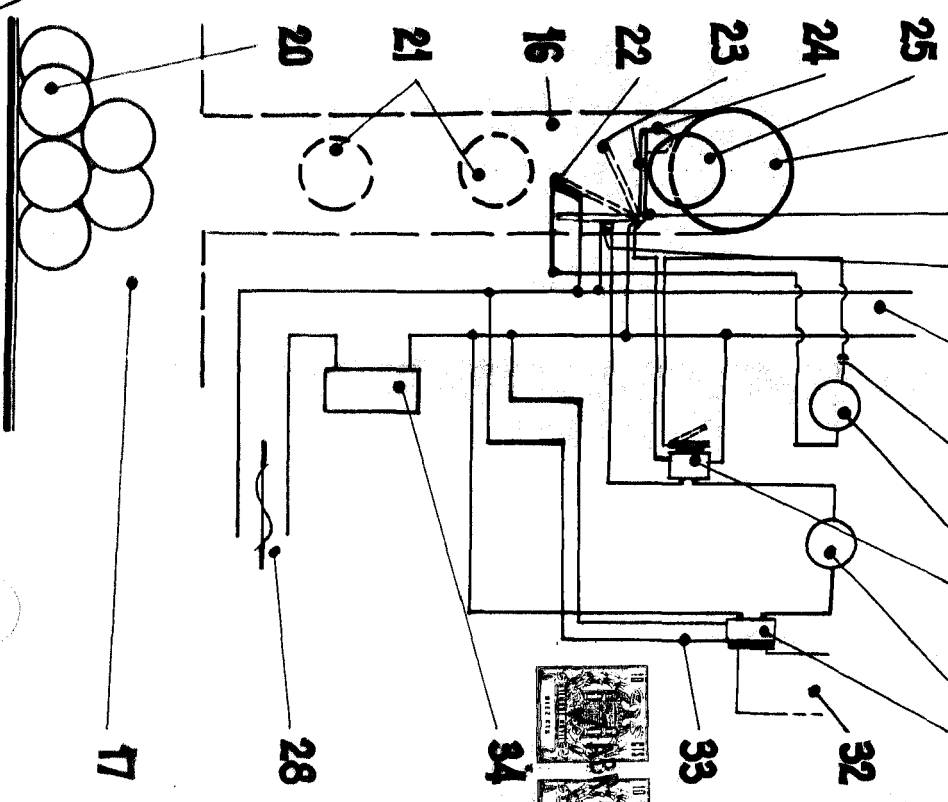


Fig. 3.

ESCALIERE
 CARLOS ROER