

122787



122787

MODELO DE UTILIDAD

a favor de

Dn. RICARDO CINTAS LERA, de nacionalidad española,

5 domiciliado en Barcelona, calle Industria nº 130,

por:

" JUEGO DE TORNEO "

-o00o-

MEMORIA DESCRIPTIVA

10 El presente modelo de utilidad tiene por objeto,
como su enunciado indica, un juego de torneo, el cual constitu-
ye un juguete de gran distracción al propio tiempo que ofrece
una gran vistosidad, todo ello con una construcción sencilla y
efectiva que puede ser llevada a la práctica con toda facilidad

15 El juego de torneo que se preconiza se caracteri-
za por comprender una caja base de todo el conjunto, la cual so-
bre su parte superior comporta los elementos que simulan el campo
en que se efectua el torneo y, en su parte inferior porta los ele-



mentos electromecánicos de accionamiento de las figuras conten-
20 dientes en el torneo, cerrándose el fondo de esta caja mediante
una tapa fácilmente desmontable si ello interesa o conviene.

Los elementos que dan aspecto de la época, que
se organizan sobre la parte superior de la caja base, están in-
tegrados por una tribuna con trono central y gallardetes, dis-
25 poniéndose en esta tribuna figuras de soldados y guerreros de
la época y, en un lateral, hacia el fondo, la silueta de un cas-
tillo. En la superficie de la caja base, campo del torneo, se
distribuyen diferentes figurillas de la época para proporcionar
un mayor aspecto de realidad al conjunto. Sobre el centro de la
30 parte superior de la caja base, en sentido longitudinal, se dis-
pone una pared de pequeña altura que separa el campo en que se
mueven los dos caballeros contendientes, habiéndose previsto
junto a los extremos de esta pared sendos rodillos giratorios
que quedan enlazados por una correa o cinta sin-fín que, en
35 puntos convenientemente distanciados, comporta unos ganchos pin-
za para retención de las figuras de los dos caballeros conten-
dientes, los cuales son desplazados por la citada correa sin-fin
en sus campos correspondientes, o sea a uno y otro lado de la
pared central, de forma que quedan enfrentados en el centro de
40 dicha pared, en que sus lanzas toparán con la figura opuesta
hasta derribarla.

El accionamiento de la cinta sin-fin, entre los
rodillos dispuestos en los extremos de la pared central, se de-
termina mediante los elementos electromecánicos dispuestos en
45 el interior de la caja base. Estando integrados estos elementos
por un micromotor alimentado por pilas secas, cuyo micromotor
está fijado a la caja base previa interposición de un apoyo ab-
sorbedor de las vibraciones, con lo que se logra que el juego



sea silencioso. La pila de alimentación del micromotor se dis-
pone de un cajetin previsto en el interior de la caja base, es-
tando cerrado dicho cajetin por medio de una tapa que puede ser
abierta fácilmente para reposición de la pila de alimentación.
El circuito entre el micromotor y la pila de alimentación se
acciona mediante un pequeño pulsador previsto en un lateral de
la caja base, cuyo pulsador determina la apertura o cierre del
circuito al ser accionado.

El rotor del micromotor es solidario de una polea reductora sobre cuyo eje está montado uno de los rodillos entre los que se extiende la cinta sin-fin de arrastre de las figuras de los contendientes, Una correa transmisora se extiende entre el desmultiplicador y el rotor del motor, siendo guiada esta correa por topes convenientemente dispuestos.

Una variante en el conjunto consiste en disponer la cinta sin-fín de arrastre de las figuras contendientes en la parte interna de la caja base y, sobre esta caja, se determina una canal guía a modo de elipse, por cuya canal guía se hacen sobresalir los ganchos pinza de retención de las figuras contendientes, sin que con esta variante se modifique la constitución general del conjunto que cuenta con los mismos elementos.

Como es lógico el conjunto de este modelo puede ser aplicado a diferentes juegos o competiciones variando sus figuras. Igualmente las piezas gancho de arrastre de las figuras contendientes pueden ser sustituidos por piezas magnéticas cuando así lo conviene el juego.

Estas son a grandes rasgos las características generales del conjunto del juego del torneo que se preconiza, cuyas características se pondrán de manifiesto, más particularmente, en el transcurso de la descripción que a continuación se dá,

122787



en la que, para facilitar su comprensión, se muestran los detalles
80 principales del modelo. Estos detalles se dan a título ilustrativo,
por tanto esta memoria debe ser considerada sin caracter restrictivo
alguno, en cuanto a formas, dimensiones, proporciones y materias se
refiere.

En la lámina de dibujos adjunta:

85 La figura 1 muestra una vista en perspectiva del con-
junto del juego, en la que no se han dispuesto las figuras accesorias
por poder ser éstas de cualquier formato que simule la época del tor-
neo, e igualmente su disposición en las tribunas y alrededor del cam-
po del torneo será potestativa del usuario.

90 En la figura 2 se muestra en sección de la caja base
del juego, para poner de manifiesto los elementos de accionamiento
de las figuras contendientes y la disposición y relación de los mis-
mos.

En la figura 3 se muestra la misma sección que en la
95 figura 2, pero con la diferencia de que la cinta de arrastre de las
figuras contendientes discurre por el interior de la caja base, so-
bresaliendo por una canal guía los ganchos pinza de retención de las
figuras a desplazar.

Como se puede apreciar en las figuras enumeradas, el
100 juego se compone de una caja base -1- que, sobre su superficie tie-
ne montada una tribuna -2- y la silueta de un castillo -3- simulando
todo ello los campos de torneo medioevales, pudiendose disponer en
dicha tribuna y alrededor del campo de torneo diferentes figuras si-
mulando personajes de la época. En el centro de esta superficie se
105 ha previsto una pared -4- de pequeña altura que se extiende en sen-
tido longitudinal y divide al campo del torneo en dos partes, una
para cada figura contendiente, cuyas figuras -5- se muestran en lí-
nea de trazo discontinuo. Junto a los extremos de la pared central



-4- se han previsto sendos rodillos -6- y -7-, de los que
110 el primero tiene un extremo retenido sobre la superficie
de la caja y los extremos superiores de ambos están retenidos
por perspectivas laminillas -8- a la parte superior de la
pared central -4-. El rodillo -7- es solidario del eje -9-
de una polea desmultiplicadora -10- que lo hace girar, ex-
115 tendiéndose entre ambos rodillos -6- y -7- una cinta sin-fin
-11- que, en puntos convenientemente separados cuenta con
unos ganchos pinza -12- para retención de las figuras conten-
dientes, a las cuales arrastra dicha cinta -11- al girar en-
tre los rodillos -6- y -7-. Estos ganchos pinza -12- pueden
120 ser sustituidos por dos piezas magnéticas.

De la polea desmultiplicadora -10- parte una
cinta transmisora -13- que se extiende hasta el rotor -14-
de un micromotor -15-, cuyo motor está montado sobre una de
las superficies de la caja previa interposición de una lámi-
125 na -16- absorbedora de las vibraciones de este motor cuando
está en funcionamiento. La alimentación del micromotor -15-
se determina mediante una pila seca -17- dispuesta en un
cajetín de la caja base -1- con tapa de fácil apertura para
reposición de la pila cuando se hubiere agotado. Un interrup-
130 tor pulsador -18- previsto en un lateral de la caja base -1-
controla la apertura y cierre del circuito eléctrico de ali-
mentación para el micromotor. Unos topes -19- actúan de guías
para la cinta transmisora -13- entre el desmultiplicador -10-
y el micromotor -14-15.

135 Describas las piezas y partes principales
del juego de torneo que se preconiza, su funcionamiento es el
siguiente: Al ser pulsado el interruptor -18- se produce el
cierre del circuito eléctrico entre la pila de alimentación



-17- y el micromotor -15- poniendose en movimiento a la
140 cinta transmisora -13- que, en su movimiento arrastra y
hace girar a la polea desmultiplicadora -10-; el giro de
esta polea -10- es transmitido por el eje -9- al rodillo
-7- que, al girar, pone en movimiento a la cinta sin-fin
-11- que, al desplazarse entre los rodillos -6- y -7- arras-
145 tra a las figuras -5- contendientes unidas a ella mediante
los ganchos pinza -12-. Las figuras -5- contendientes, al
quedar enfrentadas en el centro de la pared de separación
-4- chocarán la lanza con el cuerpo del adversario hasta
derribarlo. Para parar el juego o torneo bastará con vol-
150 ver a presionar el interruptor abriendo el circuito de ali-
mentación al micromotor. Las figuras contendientes pueden
ser de cualquier formato.

De lo expuesto se infiere que el presente
modelo de utilidad proporciona un juego de torneo de gran
155 vistosidad y entretenimiento y de funcionamiento electro-
mecánico, simulando los torneos entre caballeros en la épo-
ca medioeval, o bien cambiando las figuras pueden efectuar-
se otros torneos o juegos.

Se hace constar a los efectos oportunos que
160 en el objeto de este modelo de utilidad se podrán introdu-
cir todas aquellas variaciones de detalle que las circuns-
tancias y la práctica pudieran aconsejar, siempre y cuando
que, con las mismas, no se modifiquen las características
esenciales del juego de torneo descrito.

165

N O T A

Se declara de novedad el contenido de las si-
guientes



REIVINDICACIONES

170 1.- Juego de torneo que se caracteriza por comprender una caja base que en su parte superior comporta los elementos que tienden a simular un campo de torneo medioeval, con tribuna, castillo al fondo, presentando el campo de torneo una pared central longitudinal de poca altura que lo divide en dos partes, una para cada contendiente, habiendose previsto junto a los extremos de esta pared 175 sendos rodillos entre los que se extiende una cinta sin-fin que cuenta, en puntos convenientemente separados, con unos ganchos pinza para retención de cada una de las figuras contendientes.

180 2.- Juego de torneo, que se caracteriza porque la caja base, a que se hace referencia en la reivindicación anterior, comporta en su interior una polea desmultiplicadora cuyo eje es solidario de uno de los rodillos de accionamiento de la cinta sin-fin de arrastre de los caballeros contendientes, partiendo de esta polea desmultiplicadora una cinta transmisora que se enlaza al rotor de un pequeño motor que es alimentado por pilas eléctricas; el motor indicado está unido a una de las superficies 185 caras de la caja base previa interposición de una lámina de absorción de las vibraciones de éste cuando está en funcionamiento. 190

3.- Juego de torneo, que se caracteriza porque en el circuito eléctrico se relaciona a la pila con el motor, se ha previsto un pulsador interruptor que al ser 195 actuado establece el cierre del circuito, poniendose en movimiento el rotor del motor que, a través de la cinta transmisora hace girar a la polea desmultiplicadora y, el eje de ésta, determina el giro de uno de los rodillos extremos de



la parte superior externa de la caja base, cuyo rodillo, a su
200 vez, hace girar a la cinta sin-fin que desplaza a las figuras
de los caballeros contendientes de forma que éstos, al enfren-
tarse en la parte central de la pared que los separa, chocan
la lanza con el cuerpo del contrario para hacerlo caer; para
parar el juego basta con accionar el pulsador interruptor.

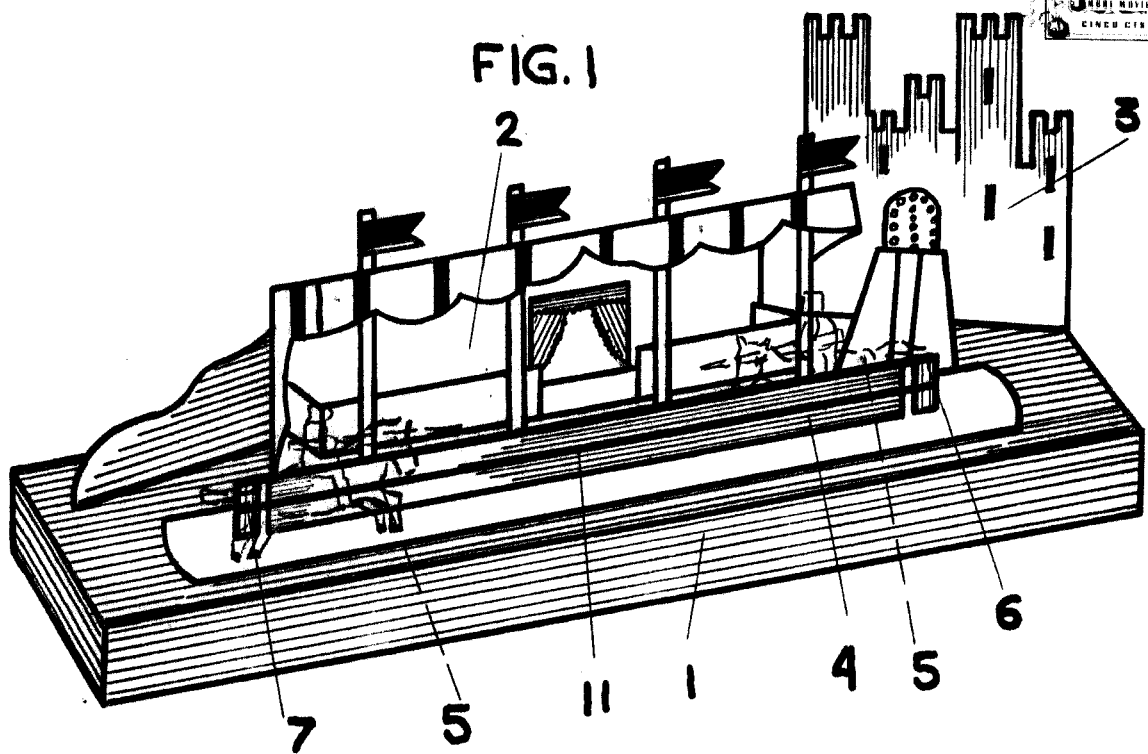
205

4.- JUEGO DE TORNEO.

Todo ello tal y como se describe y reivindica en
el transcurso de la presente memoria que consta de ocho hojas
mecanografiadas por una sola de sus caras y se ilustra con la
lámina de dibujos adjunta.

210

Barcelona, 8 de Junio de 1966.



ESCALA VARIABLE

