

126256

126256



13 DIC. 1966

126256

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

En España a favor de la razón social INOVAC-RIMA, S.A., entidad española, residente en VITORIA -Álava-, calle Larregans, s/n., cuyo Modelo se refiere a:

"JUEGO MAGNETICO"

-o-o-o-

MEMORIA DESCRIPTIVA

El modelo se refiere, según indica su enunciado, a un juego magnético, que se caracterize por constar de una caja que tiene su fondo plano y la parte posterior ligeramente inclinada; la zona opuesta a esta parte inclinada, es abierta y posee una pequeña superficie de apoyo donde se colocan las unidades que han de ser lanzadas, con el fin de poder acertar que dichas unidades se sujeten de una forma o de otra.

Los elementos a proyectar son unas pastillas, según se representan en la figura 6ª., provistas de un reborde y mediante una pieza -16- se puede presionar sobre él y elásticamente dan un salto, hasta colocarse en el lugar que más suerte se tenga, y de acuerdo con la posición tomada, se irán puntuando de una manera o de otra.

La citada caja tiene unos botones que en su interior poseen una pastilla magnética; el elemento que se lance también



126256

- tiene en su interior una pastilla magnética; por lo tanto, una -
vez efectuado el lanzamiento, el elemento lanzado se sujeta en -
uno de los lugares que tiene la pista o caja de juego. Así se -
pueden establecer puntuaciones, como también mejoras de estas pun-
5.- tuaciones si la superposición se hace simple o compuesta, ya en
la superficie plana como en la inclinada; se hará una valoración
de las posiciones que se vayan logrando y de esta valoración re-
sultará el ganador en este juego de lanzamiento de unidades mag-
néticas.
- 10.- Además de lanzarse las unidades representadas en la fi-
gura 6ª., también se completará el juego con la proyección de -
unas esferas, que en su interior también llevarán una pastilla -
de hierro magnético como se puede apreciar en la figura 7ª., de
manera que lanzando por presión de los dedos como se ve en la fi-
15.- gura 4ª., se establecerá una combinación entre unas y otras pie-
zas; todas ellas de acuerdo con una valoración determinada y unas
normas preestablecidas.
- Una idea más completa del objeto que constituye este Mo-
delo de Utilidad, la proporciona la descripción siguiente al ha-
20.- cer referencia a los dibujos que a esta memoria se acompañan, en
los que de manera un tanto esquemática y exclusivamente por vía
de ejemplo, se representan los conjuntos y detalles más caracte-
rísticos de la idea del invento al hacer referencia a un posible
caso de realización práctica.
- 25.- En los dibujos:
- La figura 1ª. es una vista del conjunto de la pista so-
bre la que se practica el juego, con la defensa que se pone en -
la parte trasera que constituye la caja donde se guarda el juego
en conjunto.
- 30.- La figura 2ª. muestra la manera de operar en el lanza-



126256

miento de las fichas que tienen la forma a modo de sombrerete, - que colocándolas en la rampa de lanzamiento, con la presión de un elemento elástico, son proyectadas hacia el centro de la pista, y naturalmente el elemento lanzado -7- se irá a posicionar - según la suerte, el impulso o las características que reinen entre los elementos que se encuentran sobre la pista.

5.- La figura 3ª. muestra posibles posiciones de las fichas que determinan la valoración de los puntos, y a modo de ejemplo se han presentado tres posturas: "E" se refiere a la superposición de dos elementos, uno sobre otro en el lugar del botón magnético que posea el campo; "F" la superposición de dos elementos también, pero en el campo de la zona inclinada del fondo, y "G" es la superposición de tres elementos cuando se hace ex uno de los botones de la zona horizontal. Lo mostrado en esta figura es a modo de ejemplo, ya que según los colores de las fichas lanzadas y según los colores del lugar donde quedan depositadas y según los elementos colocados uno sobre otro, se establecerá la escala de valores que influirá en la puntuación de cada jugador, - siendo más o menos amplio el resultado conseguido.

10.- La figura 4ª. muestra la disposición que se ha de mantener para efectuar la proyección de las pequeñas esferas, que también pueden tener diferentes puntuaciones, no solamente por el lugar que pueden ocupar en la pista donde se encuentran los botones magnéticos sino también por la forma como quedan quedar sobre los citados botones.

15.- La figura 5ª. presente a modo de ejemplo, cuatro maneras de cómo pueden quedar colocadas las citadas bolas: 8-H es cuando una sola bola se deposita en el botón de la base de la pista; "J", se ve que hay dos bolas sobre un botón, pero con independencia la segunda bola por quedar adherida directamente a la

20.-

25.-

30.-



1966

126256

bola anterior; "K", son dos bolas que se encuentran sujetas al botón del campo de juego, y "L", se ven aquí tres bolas, cuando se ha interpuesto una en medio que no toca al botón y que se puede considerar como una puntuación especial al conseguir que tres bolas adquieran la posición que se observa en esta figura "I".

5.-

La figura 6ª. es un detalle seccionado de las piezas que se han de lanzar de la manera que se representa en la figura 2ª.. Estas piezas están formadas generalmente por dos cuernos de plástico, que en su interior llevan una pastilla de hierro magnético, y que gracias a esta disposición interna se adhieren perfectamente a los distintos botones que se encuentran en la pista, bien en la zona horizontal como en la inclinada del fondo.

10.-

La figura 7ª. es una sección de la bola, que en su interior también tiene una pastilla magnética, y que por esta razón se adhiere perfectamente a los botones de la pista de juego y también las bolas entre sí.

15.-

La figura 8ª. corresponde a una sección de los botones o zonas que tiene la pista de juego, tanto en su zona horizontal como en la pared inclinada del fondo. Como se pueda ver, en su interior tiene una pastilla magnética, y de esta forma se logra una perfecta adherencia de las fichas o bolas que son lanzadas en este juego.

20.-

La figura 9ª. es una sección longitudinal del conjunto de la pista de juego.

25.-

La figura 10ª. es una vista en planta de la zona de juego, mostrando las diferentes zonas de fichas, donde se representa con (9-A) las fichas que tienen un determinado color y que además se encuentran en la pared inclinada y por ello tendrán una determinada valoración (esto se ha mostrado a modo de ejemplo),

30.-

están también (9-B), con una determinada valoración que se pueda



126256

alterar, de acuerdo con las reglas de juego que se establezcan; (9-C) son dos filas de botones en el suelo con una coloración determinada y la valoración que se les haya puesto. Y por último el botón solo que está más próximo a la rampa de lanzamiento señalado con (9-D).

5.-

La figura 11ª. es un detalle de la rampa de lanzamiento, que consiste en una zona inclinada en la que se depositan los botones de la figura 6ª. y se sujetan con dos pequeños salientes -5- a fin de que quede estable la ficha cuando se hace la presión en su borde como se aprecia en la figura 2ª., y con este toque se logra el lanzamiento de la ficha hasta depositarse en el lugar que hayamos alcanzado en la pista de juego.

10.-

Comentando estos dibujos se hace la aclaración de que, mediante el nº. -1- se indica la zona horizontal de juego donde se encuentran los botones magnéticos como se puede apreciar en la figura 10ª., siendo -2- las partes laterales que defienden la salida de las fichas que son proyectadas en el curso del juego. El nº. -3- señala la pared inclinada en el fondo, portadora de varios botones magnéticos con la correspondiente escala de colorés, de acuerdo con los valores que se establezcan en la regla de juego, siendo -4- la rampa de lanzamiento, que es una zona inclinada en la cual se depositan las fichas a proyectar. El nº. -5- señala unos pequeños tetones que estabilizan la ficha que ha de ser lanzada. El nº. -6- señala la caja o tapa donde se ha de guardar; sirve a su vez de defensa trasera, como puede apreciarse en la figura 1ª. que indica la colocación de los elementos para realizar el juego. El nº. -7- corresponde a la ficha colocada en el lugar donde se realiza el tiro. El nº. -8- indica las bolas que constan de dos mitades y que en su interior portan una pequeña pastilla magnética que permite la adherencia -

15.-

20.-

25.-

30.-



126256

- en cualquiera de los botones dispuestos en el campo de juego. Con el nº. -9- se indican los botones que se encuentran en la superficie plana del campo de juego así como en la zona inclinada de dicho campo. Por la parte interior tienen una pastilla magnética
- 5.- -10- encerrada con una tapita -14-, y todo pegado al fondo o cara frontal del campo de juego. Con el nº. -11- se indica la pieza que cubre el orificio de la pieza -13-, con el fin de evitar la caída del elemento magnético -10-. Es de observar que el elemento magnético -10- está en el interior tanto de las fichas de
- 10.- proyección -7-, en las bolas -8- y en los botones del campo. Con el nº. -12- se indica el reborde que tiene la ficha -7-, con el fin de poder actuar sobre él con el elemento -16- que hace la proyección. El nº. -13- indica el cuerno inferior que, en combinación con la pequeña tapita -11-, aloja en su interior a la pastilla magnética -10- y conforma el conjunto de la ficha de proyección
- 15.- -7-. El nº. -14- indica la parte inferior de los botones que tiene la pista y que junto a la parte -9- aloja en su interior la pastilla magnética -10-. El nº. -15- indica los orificios que tiene el campo de juego donde se introducen las piezas -9- y se efectúa su pegado para que queden estables una vez construido el juego. El nº. -16- corresponde al elemento elástico con el que presionando sobre el borde -12- de la ficha-7- se efectúa el lanzamiento de la ficha, tal y como se aprecie en la figure 2ª., yendo a parar a cualquier de los botones de la pista de juego.
- 20.-
- 25.- Describa convenientemente la naturaleza del Modelo de Utilidad, como asimismo la forma de poderlo llevar a la práctica para convertirlo en una realidad industrializable, se hace constar que en el mismo serán susceptibles de introducir todas aquellas modificaciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar. siempre y cuando que con las variantes que
- 30.-



126256

se introduzcan, no se cambie, altere o modifique la esencialidad del objeto descrito.

N O T A

Se declara como de novedad y propiedad para todo el territorio español, el contenido de las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

- 5.- 1ª.- "Juego magnético", que está organizado sobre una base plana, a modo de caja, con uno de sus lados menor sensiblemente inclinado y el lado menor opuesto abierto, estando distribuidas y fijadas por dicha base plana y por dicho lado inclinado una pluralidad de pequeñas piezas comportando una pastilla magnética, estando dispuesto en el borde del lado abierto, una pieza a modo de pequeña rampa, desde la que se proyectan, facultativamente con una pequeña palanca, unas fichas igualmente magnéticas que son lanzadas a la pista para adherirse a las piezas, también magnéticas, dispuestas en la superficie de juego.
- 10.- 2ª.- "Juego magnético", caracterizado porque las piezas magnéticas dispuestas en el fondo y en el lateral inclinado de la caja, están constituidas por un cuerpo de revolución con un alojamiento interior en el que está dispuesta una pastilla magnética, estando cerrado dicho alojamiento mediante unas piezas discoidal, cuyo conjunto se encuentra fijado en el fondo de la caja.
- 15.- 3ª.- "Juego magnético", caracterizado porque una de las fichas o piezas que han de ser proyectadas desde la rampa inclinada a que se refiere la reivindicación precedente, igualmente está formada por dos piezas huecas a modo de casquetes invertidos y provistas de un reborde periférico, comportando una pastilla magnética que es retenida en el interior de dicha pieza, mediante una pieza discoidal que queda unida al cuerpo que comporta la pastilla magnética.
- 20.-
- 25.-
- 30.-



1966

126256

- 4^a.- "Juego magnético", caracterizado porque otra de las piezas que han de ser lanzadas desde la rampa prevista en la base del juego, está formada por unas piezas esferoidales, integrada por dos semiesferas recíprocamente adaptadas, creando en su interior una oquedad en la que se encuentra alojada una pastilla magnética.
- 5.-
- 5^a.- "Juego magnético", caracterizado porque la rampa de lanzamiento a que se refieren las reivindicaciones 1^a., 2^a. y 4^a., posee en su plano inclinado, por lo menos dos tetones que se proyectan en sentido de elevación, cuyos tetones retienen las piezas magnéticas esferoidales para facilitar su lanzamiento.
- 10.-
- 6^a.- "Juego magnético".
- Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de OCHO hojas, escritas a máquina por una sola de sus caras y dibujos que la ilustran.
- 15.-

Madrid, 13 de Diciembre de 1966

E. GONZALEZ VAGAS
P. P.

120256

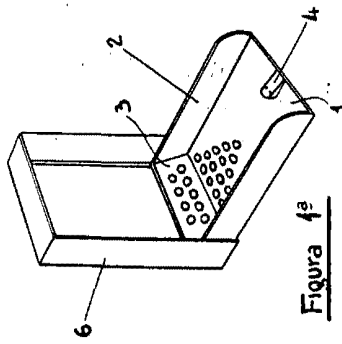


Figura 4ª

Figura 2ª

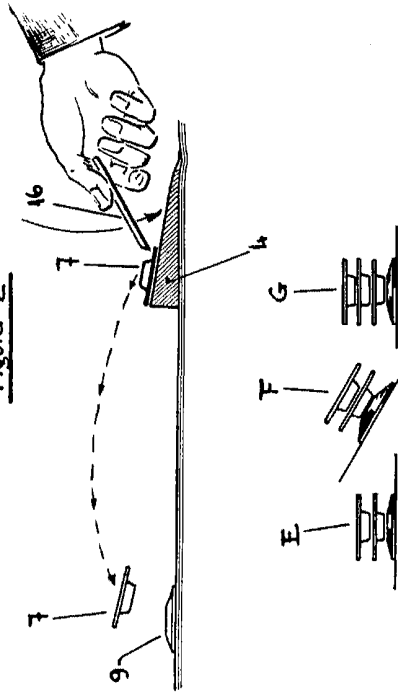


Figura 3ª

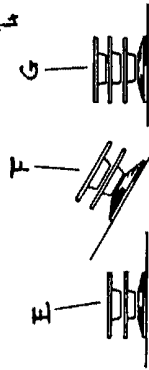


Figura 4ª

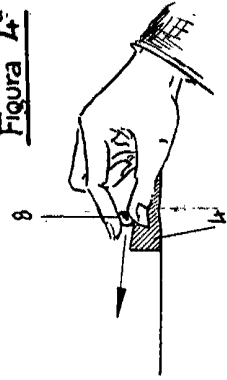


Figura 5ª

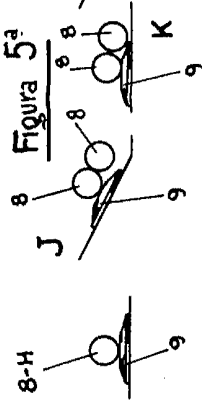


Figura 6ª

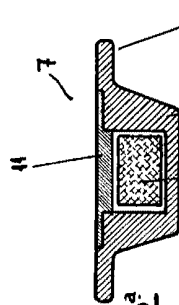


Figura 7ª

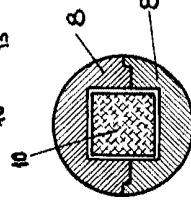


Figura 8ª

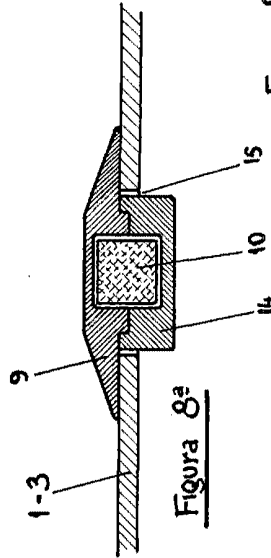


Figura 11ª

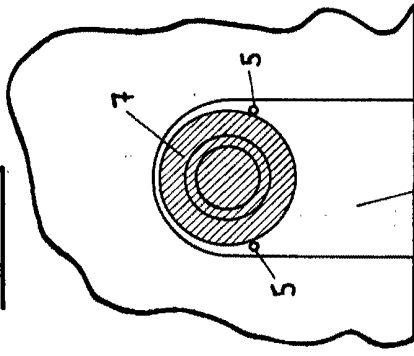


Figura 9ª

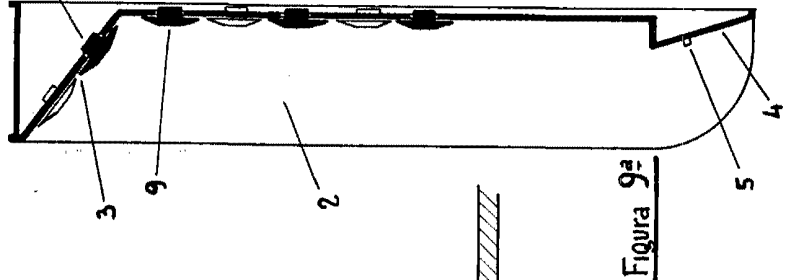
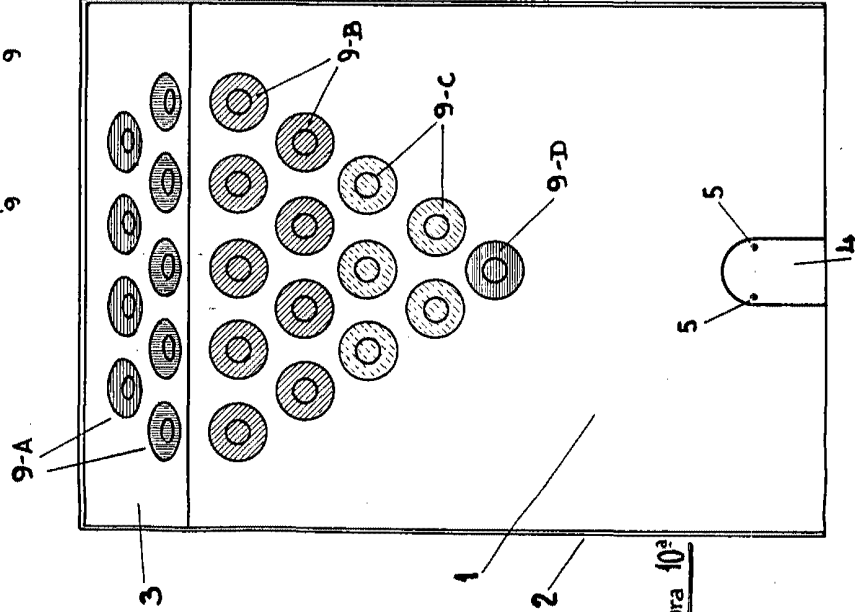


Figura 10ª



MADRID 15 DICIEMBRE DE 1966

E. GONZÁLEZ VARGAS