

140660



MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España, a favor de Don José GONZALEZ BONILLA, de nacionalidad española, domiciliado en Málaga, Calle José Bisso, núm. 23 - - - - -

p o r

" UN JUEGO DE PELOTA POR REBOTE "

Son conocidos numerosos modos de jugar a la pelota, pero aún caben otros, como por ejemplo el que es motivo del presente modelo de utilidad, cuyo registro se solicita.

Dicho modelo se compone de una superficie plana horizontal, que si forma mesa preferentemente es un rectángulo; de dos tableros iguales entre sí, asimismo rectangulares unidos según un diedro muy abierto, de arista vertical que se halla colocada en el punto medio de la línea del fondo de la citada superficie horizontal, y de un medio de partición de esta superficie bajo tirante extendido hacia el borde anterior de la superficie horizontal según la diagonal del diedro.

5

10



40660

Otros detalles y las reglas del nuevo juego se describen y por-  
menorizan en la presente Memoria, con el complemento de la figura  
que, como ejemplo sin caracter limitativo, muestra un caso de mesa  
dispuesta para poder ealizar sobre ella el nuevo juego de pelota.

5           Se ve en la perspectiva de la figura citada un amplio plano ho-  
rizontal (T1) - (T2) soportado por patas, a modo de mesa baja. Sobr  
uno de los lados mayores del rectángulo que en este ejemplo el plan  
forma, va situado un diedro (P1-P2) de dos tableros iguales entre  
si, cuya arista de encuentro es vertical y está colocada sobre el  
10 punto medio de dicho lado mayor que constituye el fondo del citado  
rectángulo horizontal o campo total del juego. De la parte inferior  
de dicha arista sale una tabica o red (R), baja, extendida tirante  
a lo largo del ideal plano diagonal del diedro, que en este ejemplo  
resulta paralela a los lados cortos del rectángulo horizontal, y qu  
15 por lo tanto divide el campo total en dos campos donde cada uno co-  
rresponderá a un jugador.

Este juego puede ser ejercitado por niños y por personas mayo-  
res; y para ello puede tener tres o más variantes. Asi, se juega:

- 20 1) Sobre una mesa escolar, con palas pequeñas y pelotas simila-  
res a las del ping-pon,
- 2) Sobre una mesa de salón, con palas y pelotas similares a  
las del tennis de mesa, y
- 25 3) Sobre un campo liso adecuado, en cuya superficie horizontal  
se trazan los límites y se situa el diedro vertical con tableros  
móviles o pared definitiva en la línea del fondo. En este caso, se  
juega con raquetas y pelotas similares a las del tennis normal.

Tratándose de una mesa de salón, que es el caso a que se refi-  
re particularmente este ejemplo, las dimensiones de los diversos  
elementos pueden ser:

30           Plano horizontal:    Ancho, 185 cm

140660

27



Profundidad, 165 cm

Altura, 75 cm

Tableros del diedro: Altura, 80 cm

5 Las demás dimensiones de estos tableros se adaptan al ancho del plano y a la abertura del diedro, cuyo ángulo ha de ser muy abierto, cercano a los 180°.

Altura de la red, 18 cm

10 Según la descripción antes expuesta, el lugar de juego está compuesto por la superficie delimitada horizontal que es el campo general y que la red baja divide en dos campos iguales particulares; uno de cada jugador, y de un frontal vertical formado por los dos tableros del diedro utilizables indistintamente por uno u otro de los jugadores.

15 La partida se realiza entre los jugadores (A) y (B) según las reglas siguientes:

20 Cada uno de los jugadores comienza colocándose en los lugares donde en la figura se han marcado sus respectivos símbolos (A) y (B). Durante el juego, cada uno deberá utilizar su respectivo campo horizontal solamente y podrá utilizar las dos caras frontales (P1) y (P2) del citado diedro vertical levantado en el fondo del campo general, ya que al jugar le será necesario devolver la pelota sobre una u otra de las superficies (P1) o (P2) según la posición en que la haya dejado el jugador contrario.

25 Para empezar el juego (suponiendo que lo deba comenzar el jugador (A) ), el jugador (A) deberá golpear con su pala la pelota para que esta primeramente caiga sobre su campo propio (T1) y seguidamente salte sobre cualquiera de los campos (P1) o (P2) del diedro, y por fin la pelota caiga sobre el campo (T2) del jugador (B). Este recorrido la pelota debe hacerlo sin tocar en la red (R) que divide los dos campos particulares.

30

140660

27 JUN



Inmediatamente el jugador (B) debe con su pala recoger la pelota cuando se levanta de su citado primer bote sobre su campo (T2) y con adecuado movimiento de la pala, este jugador (B) debe lanzar la pelota contra cualquiera de los campos (P1) y (P2) del diedro para que la pelota caiga sobre el campo (T1) del jugador contrario (A), sin haber tocado tampoco en la red (R). A continuación, el jugador (A) recoge la pelota en este rebote en su campo (T1) y, como lo hizo la primera vez, la lanza sobre el diedro para que vuelva a caer en el campo contrario (T2) y así sucesivamente.

Los tantos obtenidos se marcan a los jugadores en la forma siguiente:

1ª.- Si al sacar, un jugador toca una sola vez en la red se le carga media falta, que luego se le anula si el siguiente saque es válido.

2ª.- Si al sacar, un jugador su pelota toca por dos veces en la red se anota un tanto a favor del jugador contrario.

3ª.- Una vez iniciado el juego, si la pelota toca en la red se produce un tanto a favor del jugador contrario.

4ª.- Es una falta el que la pelota lanzada por un jugador no toque en el diedro frontal.

5ª.- Es una falta el que la pelota después de lanzada y que ha tocado en el diedro no caiga en el campo contrario.

6ª.- Si la pelota ha sido devuelta por un jugador y después de tocar en el diedro y de caer en el campo contrario el jugador de este campo no la devuelve después del primer bote y lo hace después de dos o más botes, se anota un tanto a favor del jugador que devolvió correctamente la pelota.

7ª.- Se anotarán las faltas que se aparten de las normas de juego.

En las diversas realizaciones de este juego de pelota por re-

140660

27



bote según la invención, caben en la disposición del campo general horizontal distintas variantes, como ser rectangular, (según se ha descrito en el ejemplo), o cuadrangular, y aun en parte redondeado alargado, etc. sin por ello influir en el juego mismo, donde lo fundamental es la disposición del diedro de tableros iguales entre si, muy abierto, con arista vertical y con la red baja separadora, según se reivindica en la siguiente

N O T A

EN RESUMEN, el Modelo de Utilidad que, por veinte años, se solicita registrar en España deberá recaer en las siguientes reivindicaciones:

1ª.- UN JUEGO DE PELOTA POR REBOTE, caracterizado por componerse de una superficie plana horizontal, que si forma mesa preferentemente es un rectángulo; de dos tableros iguales entre sí unidos según un ángulo diedro muy abierto menor de 180º con arista vertical que se halla colocada en el punto medio de la línea del fondo de la citada superficie horizontal, y de un medio de partición de esta superficie horizontal en dos campos iguales consistente en una tabicada o red bajos y tirantes extendido hacia el borde anterior de dicha superficie horizontal según la diagonal del diedro.

2ª.- Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita registrar para España, - - - - -

p o r

" UN JUEGO DE PELOTA POR REBOTE "

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria Descriptiva que consta de cinco hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y planos que se acompañan.

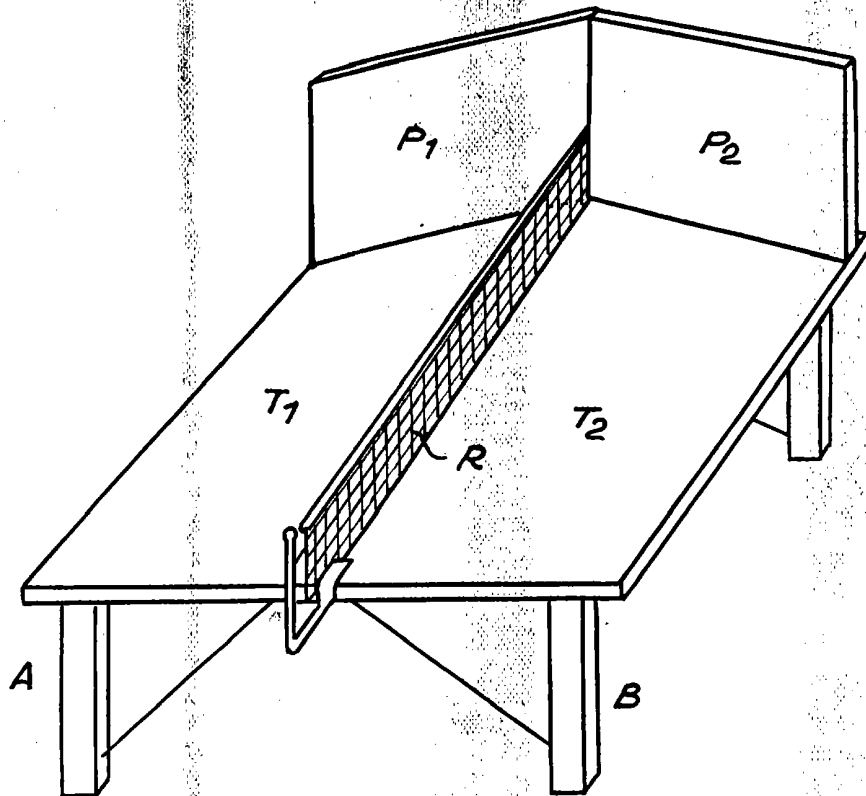
Madrid, 27 JUL. 1968

FELIX MAÑA  
P. P.

D. JOSE GONZALEZ BONILLA.

HOJA UNICA.

140060



Madrid, 27 JUL 1968  
P.A.  
PEDRO FELIU MORA  
P.P.

ESCALA VARIABLE.