



144955

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

A favor de D. WALTER ABRAHAM ECHEVARRIA, de nacionalidad filipina, residente en BARCELONA, José Bertrand, 5. --
por: "JUEGO DE PERCUSION". - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de percusión.

El juego en cuestión es completamente nuevo y
5 proporciona efectos recreativos importantes. En este sentido,
tal juego se caracteriza esencialmente por el hecho de
comprender una serie de cuerpos análogos curvoconvexos
pesantes y duros alineados en hilera y en contacto en un
mismo plano horizontal, cuyos cuerpos se hallan suspendidos
10 cada uno de ellos por medio de dos elementos filares que,



unidos a un soporte superior, convergen a un punto superior central de dichos cuerpos.

En virtud de la referida disposición, se puede jugar, por ejemplo, tomando manualmente uno de los
5 cuerpos situado en uno de los extremos de la hilera y separándolo con un movimiento angular, después de lo cual se suelta dicho cuerpo, con lo que el mismo percute el cuerpo adyacente, produciéndose entonces una transmisión del golpe a través de los cuerpos que permanecen inmóviles,
10 hasta el situado en la otra extremidad, de manera que este cuerpo es impulsado y describe un movimiento angular análogo al del cuerpo percusor y retrocede golpeando el cuerpo del que se ha separado, con lo que se transmite nuevamente la percusión a través de los otros cuerpos hasta el primer
15 cuerpo percusor, repitiéndose luego el citado ciclo de movimientos y percusiones durante mucho tiempo.

Para facilitar la explicación más detallada, se acompaña una hoja de dibujos, en los que se representa un ejemplo práctico de realización, que se cita solamente
20 a título de ejemplo no limitativo del alcance de la presente invención.

En dichos dibujos:

La figura 1 es una vista en alzado esquemático que ilustra los elementos del juego y una manera de realizar
25 lo.

La figura 2 corresponde a una vista en planta también esquemática considerada a 90° con respecto de la figura 1.

La figura 3 se refiere a una vista en alzado lateral del propio juego, ilustrado asimismo esquemáticamente.
30



10 EN

El juego de percusión que se describe comporta un tablero de base -1- al que está unida una armazón que comprende cuatro montantes -2-, dos largueros -2'- y dos travesaños -2''-. Entre los largueros -2'- se hallan
5 unos cuerpos análogos entre sí -3-, que en este caso son esféricos, pero que podrían presentar otra configuración curvoconvexa, cuyos cuerpos son pesantes y duros, por ejemplo de acero, y están dispuestos en contacto entre sí, en hilera y sobre un mismo plano horizontal y suspen
10 didos de los citados largueros -2'- mediante elementos filares -4- que convergen a dichos cuerpos -3- desde los mencionados largueros -2'-.

Estando así dispuestos los elementos del juego, para realizarlo en una de sus formas, se toma manualmente
15 uno de los cuerpos -3- situado en uno de los extremos de la hilera, por ejemplo, el de la extremidad derecha en el dibujo, haciéndolo retroceder suspendido de los elementos filares -4- con un movimiento angular y soltándolo después, de modo que dicho cuerpo extremo oscila sobre un
20 arco -A- y golpea el cuerpo adyacente del que se ha separado. Al tener efecto esta percusión, el golpe se transmite a través de los otros cuerpos esféricos, permaneciendo éstos inmóviles y ascendiendo según un arco -B- el cuerpo -3- situado en el extremo opuesto al que ocupa el cuerpo -3-
25 que ha efectuado la percusión inicial, siendo el movimiento ascendente descrito sobre el arco -B- similar al de percusión descrito sobre el arco -A-. El cuerpo que se mueve angularmente sobre el arco -B- oscila, es decir, retrocede y percute el cuerpo -3- contiguo, teniendo lugar otra
30 transmisión de golpe impulsor a través de los cuerpos, cuyo golpe es recibido por el cuerpo -3- que en un principio efectuó la percusión y que ahora se mueve con



trayectoria ascendente sobre el arco A, tras lo cual se repiten durante mucho tiempo los efectos y movimientos explicados.

5 En otra forma de ejecución del juego, en lugar de tomar un cuerpo -3- de uno de los extremos, se toman dos cuerpos juntos, o más, dependientemente del número de cuerpos que componen la hilera, y que se hacen actuar como percutores, con lo que se producen los mismos movimientos que cuando actúa sólo un cuerpo percutor.

10 Se comprende que el juego puede presentar más o menos cuerpos -3- que los representados, pudiéndose establecer movimientos sincrónicos y/o asincrónicos de gran vistosidad.

15 El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada solamente a título de ejemplo, a las que alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, por tanto, fabricarse el presente juego en cualquier forma y tamaño y con los medios y materiales más
20 convenientes, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las siguientes reivindicaciones.

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

25 1.- Juego de percusión, caracterizado esencialmente por comprender una serie de cuerpos curvoconvexos pesantes y rígidos análogos alineados en hilera y en contacto entre sí sobre un plano horizontal, cuyos cuerpos se hallan suspendidos cada uno de ellos por medio de elementos filares que,



unidos a sendos puntos superiores fijos, convergen y están vinculados a dichos cuerpos, merced a cuya disposición el juego se practica de modo que se toma manualmente por lo menos uno de los cuerpos situado en uno de
5 los extremos de la hilera, haciéndolo oscilar hasta golpear el cuerpo adyacente, con lo que se transmite la percusión a través de los cuerpos, que permanecen inmóviles, hasta el o los cuerpos situados en la otra
10 extremidad, los cuales oscilan de la misma manera que los cuerpos percutores, repitiéndose luego iguales efectos, y efectuando consiguientes movimientos los cuerpos que ocupan los extremos de la hilera durante un cierto tiempo prolongado, en cuyo movimiento pueden intervenir todos o parte de los cuerpos en percusión
15 sincrónica y/o asincrónica.

2.- JUEGO DE PERCUSION.

Consta la presente memoria descriptiva de cinco hojas mecanografiadas, foliadas, numeradas y escritas por una sola cara, acompañada de una lámina de dibujos.

Barcelona, para Madrid, a 10 de Enero de 1969.

WALTER ABRAHAM ECHEVARRIA

P. A.



Fig. 1

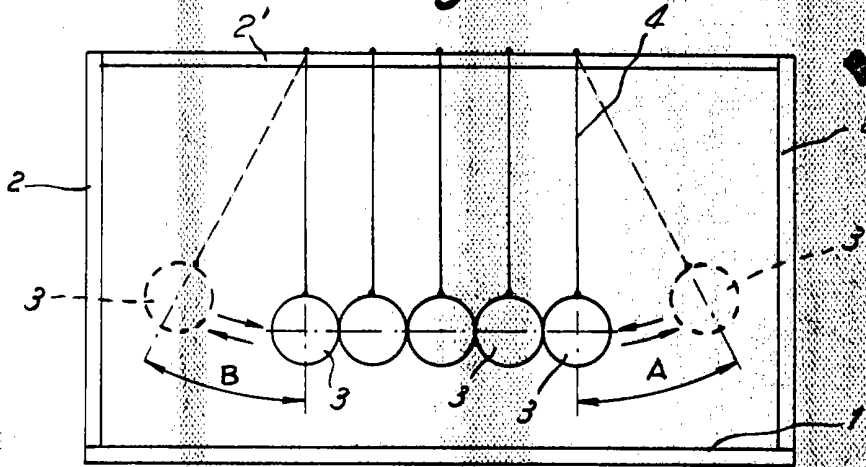


Fig. 2

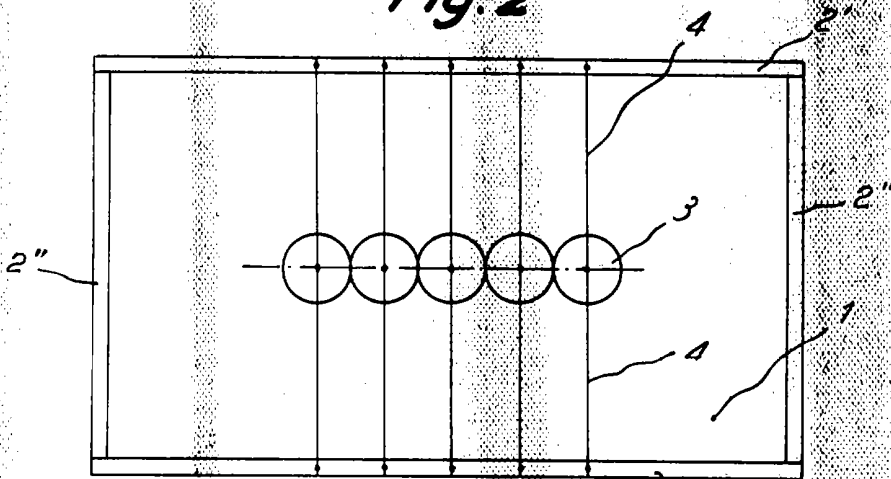
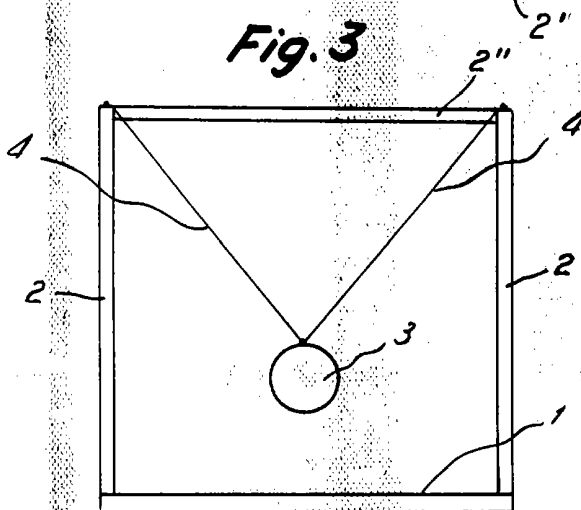


Fig. 3



Barcelona, 10 Enero 1969

p.a.

W. A. Echevarria