

152878



1969

MEMORIA DESCRIPTIVA

de un

MODELO DE UTILIDAD

por:

"JUEGO DE HABILIDAD MANUAL"

Cuyo registro se solicita por VEINTE AÑOS, con protección para todo el territorio nacional, a nombre y favor del R.P. Don Francisco Javier PUY ABARZUZA, con residencia en Madrid, C/ San Buenaventura, 1.

Consiste este modelo de utilidad, como su enunciado indica, en un juego de habilidad manual concebido para ser jugado en solitario, o sea por una sola persona, y que constituye un entretenido pasatiempo, puesto que participan por igual el buen pulso del jugador, la paciencia, el sentido de la distancia, la puntería y el equilibrio, o sea una serie de condiciones que hay que poner a contribución para que los objetivos del juego se cumplan.



1969

El juego reúne incentivos más que sobrados para hacerle interesante y el jugador llega incluso a hacer cuestión de amor propio su manejo, intentando constantemente perfeccionarse para llegar a dominarlo con autoridad, puesto que se presta para cruzar apuestas y para competir con otros jugadores, pugnando todos ellos por superarse en destreza.

Sustancialmente, el juego está constituido por dos piezas o partes relacionadas entre sí y que se complementan, las cuales pueden realizarse en madera, plástico o cualquier otro material idóneo, con tal que el conjunto resulte ligero y manejable.

Una de estas piezas, concretamente la que sirve para accionar el juguete, se constituye por una especie de manguito cilíndrico en función de asidero y apto para ser cogido con la mano, el cual presenta en uno de sus extremos un rebaje cóncavo ajustado a la esfericidad de la segunda pieza, mientras que en el terminal opuesto está prolongado por un pitón o espárrago, también cilíndrico, pero de menor diámetro, que forma cuerpo con él, constituyendo una especie de apéndice emergente del manguito básico.

La segunda de las piezas implicadas en el juego es un cuerpo perfectamente esférico, a modo de bola, que lleva abierto en un punto de su periferia un taladro circular bastante profundizado y determinante de un canal que alcanza aproximadamente al centro de la esfera, cuyo canal tiene una sección calculada para recibir con cierta holgura el pitón que emerge por uno de los terminales de la pieza asidero.

Este taladro o canal está prolongado por una perforación bastante angosta que atraviesa el resto de la bola y sale al exterior por un punto diametralmente opuesto a aquel en que se inicia dicho taladro, con lo cual el cuerpo esférico



aparece totalmente orificado.

Anudado por uno de sus extremos en el manguito que oficia de asidero, mediante cualquier medio conocido, se previene un cordón que sirve para relacionarle con la pieza esférica y que, dotado de suficiente longitud, introduce el extremo contrario por la estrecha perforación que atraviesa gran parte de esta última, formando un segundo nudo en la cabeza interior del taladro receptor del pitón y dependizando así las dos piezas para constituir con ambas el conjunto del juego.

El juego propiamente dicho consiste en voltear hábilmente la bola, impulsándola con el manguito de asido, y conseguir que al caer, alternativamente, se introduzca por su taladro en el pitón del asidero, o se estabilice en equilibrio sobre la concavidad que comporta el mismo asidero en el extremo opuesto al pitón.

Para facilitar la comprensión, y a título ejemplario, no limitativo, los adjuntos gráficos ilustran una forma de realización práctica desprovista de todo alcance limitativo.

La fig. 1ª muestra una vista general del juego montado y dispuesto para ser utilizado. Vemos el tocho o manguito (1) para su asido con la concavidad (2) prevista en uno de sus extremos y el pitón o espárrago (3) que le prolonga por el terminal opuesto, el cordón (4) anudado por uno de sus cabos en el manguito (1) y con el otro introducido en la perforación (5) de la esfera (6), la cual lleva practicado a continuación de esta orificación el taladro de sección cilíndrica (7) apto para recibir al pitón (3) en una de las fases del juego.

Las figuras 2ª y 3ª, representan detalles de la bola o esfera (6), mostrando la primera la boca de entrada del ta-



ladro (7) y la segunda el propio taladro y la perforación (5) por la que se continúa.

Lo dicho es fiel reflejo del objeto cuyo registro se preconiza, debiendo considerarse en sentido amplio, nunca en forma limitativa, y siendo indiferentes y variables las circunstancias de tamaños, formas, colores, proporciones y materiales empleados, siempre y cuando no se alteren ni modifiquen en lo fundamental las características que definen al modelo, le tipifican y se reivindican.

NOTA

Se reivindican los términos siguientes:

1.- Juego de habilidad manual, caracterizado por comprender un tocho cilíndrico o manguito, en función de asidero para su manejo, que presenta en uno de sus extremos un rebaje cóncavo ajustado a la esfericidad de la segunda pieza fundamental del juego y dotado en el terminal contrario de un espárrago o pitón, también cilíndrico y de menor diámetro, que le prolonga formando cuerpo con él y determinando una especie de apéndice de la pieza asidero.

2.- Juego, según el punto anterior, caracterizado por disponerse una pieza complementaria de la primera y constituida por un cuerpo perfectamente esférico, a modo de bola, que lleva abierto en un punto de su periferia un taladro circular bastante profundizado, formando un canal de estructura cilíndrica que alcanza aproximadamente hasta el centro de la esfera y que se prolonga por una perforación angosta que atraviesa el resto de la bola y sale al exterior por un punto diametralmente opuesto a aquel en que se inicia el taladro, orificando totalmente en su conjunto al mencionado cuerpo esférico.



5 3.- Juego, según precedentes puntos, caracterizado por establecerse un cordón que, anudado por uno de sus extremos y por cualquier medio convencional al manguito en función de asidero, está dotado de longitud suficiente para cumplir la misión que le es propia, introduciéndose por el cabo contrario en la estrecha perforación prevista en la bola, a cuyo final se ancla mediante un segundo nudo para relacionar esfera y asidero.

4.- JUEGO DE HABILIDAD MANUAL.

Todo conforme queda descrito en la presente memoria, que consta de CINCO HOJAS mecanografiadas por una sola cara, foliadas y dibujos que se acompañan.

Madrid, 24 OCT. 1969

Jarand

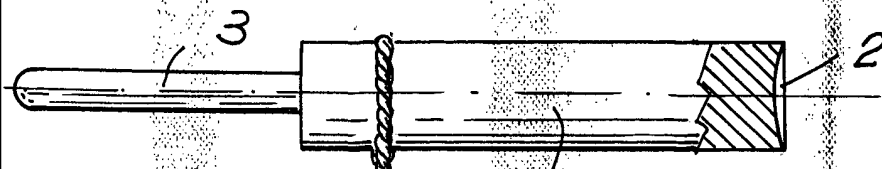


FIG. 1.

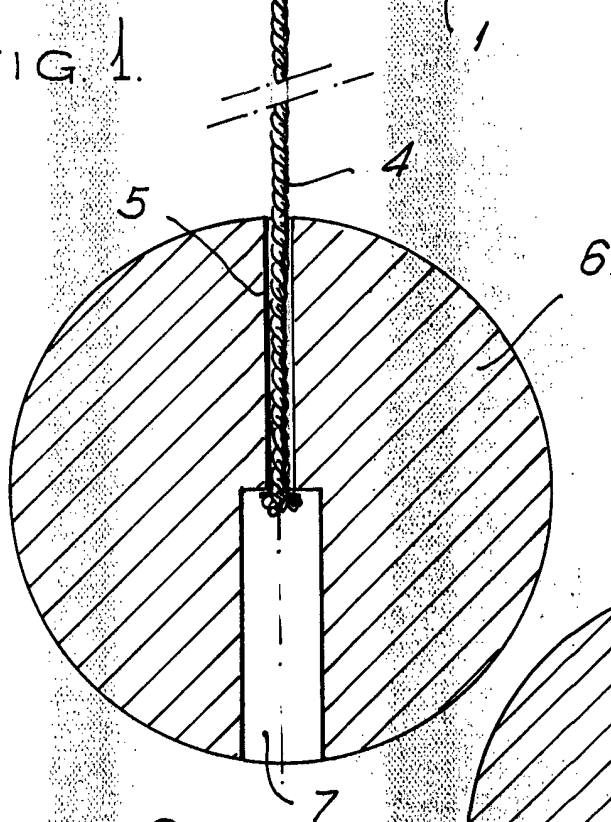


FIG. 2.

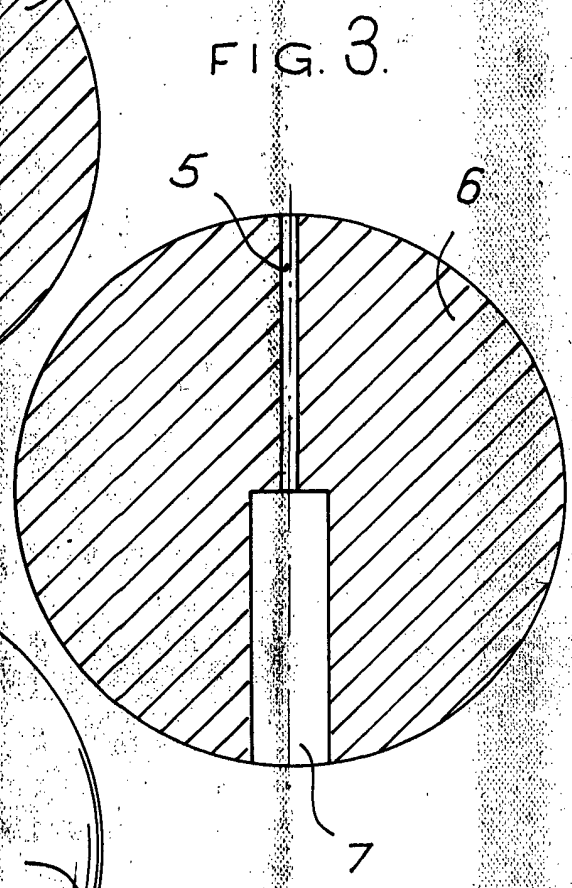
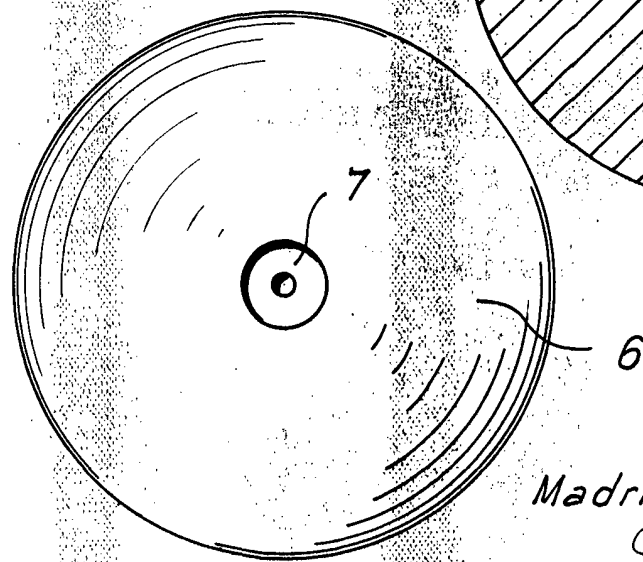


FIG. 3.



Madrid. 24 OCT. 1969

Jenara

ESCALA VARIABLE.

116
117