

157492

- 8 ARD 1950



SOLICITUD TECNICA
NACIONAL I.P.C.
MODELO A 63
ANEXOS F

- 1 -

MEMORIA DESCRIPTIVA

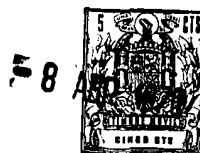
que se acompaña

a la solicitud de

registro de un MODELO DE UTILIDAD por vein-
te años en España, a favor de JUGUETES RA-
CIONALES, S.A., de nacionalidad española,
residente en MADRID, Avdad. del General
Perón, nº 2.

por:

" UN JUEGO DE DESTREZA "



El presente registro de Modelo de Utilidad concierne a un juego de destreza que se caracteriza esencialmente porque comprende una superficie plana sobre la cual puede estar determinado un recorrido, un disco o tejo susceptible de desplazarse libremente en todos los sentidos paralelamente a ésta superficie y sobre toda su extensión, un pulsador móvil, y unos medios de mando para desplazar éste pulsador en todas las direcciones, permitiendo conducirlo en contacto con el disco con el fin de empujar éste último a lo largo de dicho recorrido.

En una forma de realización particular del Modelo, el disco, realizado en un material no magnético, descansa sobre una plancha horizontal que lleva el recorrido determinado, mientras que el pulsador está constituido por un primer elemento magnético atraído magnéticamente a través de dicha plancha por mediación de un segundo elemento magnético asociado, movido por los medios de mando, estando constituido por un imán uno al menos de éstos dos elementos magnéticos.

Así, el pulsador queda siempre en aplomo del elemento magnético asociado que está movido por los medios de mando, mientras que el disco está libre de desplazarse en todos los sentidos sobre la plancha.

Se concibe fácilmente que tal juego de destreza sea particularmente atractivo, pues exige una gran destreza por parte del jugador. El juego consiste en efecto en empujar el disco a lo largo del recorrido con ayuda del pulsador y éste se vuelve muy difícil por el hecho que el disco es redondo y que tiene siempre tendencia a irse de un lado o del otro a causa de los roces.

Preferentemente, el juego de destreza lleva una segunda plancha horizontal, realizada en un material transparente y dispuesta a una poca distancia encima de la primera, de forma que el disco y

8 ABR 1952



su pulsador magnético puedan desplazarse comodamente entre las dos planchas.

5 Gracias a ésta disposición, el disco queda apresado entre las dos planchas y no corre el riesgo de caerse fuera del juego en el momento de las manipulaciones de éste último.

El recorrido determinado puede trazarse directamente sobre una de las planchas horizontales, pero está ventajosamente trazado sobre una placa transparente aplicada de forma amovible encima de la plancha horizontal superior.

10 Se puede así disponer de todo un conjunto de recorridos distintos, eventualmente de crecientes dificultades, lo que permite renovar constantemente el atractivo del juego.

15 Según otra particularidad del Modelo, los medios de mando comprenden dos botones de mando que provocan respectivamente el desplazamiento del pulsador en dos direcciones perpendiculares. Es, pues, actuando simultáneamente sobre éstos dos botones, que es posible hacer evolucionar el pulsador en todas las direcciones deseadas y éste aumenta todavía la dificultad del juego.

20 Una forma de ejecución del Modelo está representado a título de ejemplo en el dibujo adjunto, en el cual:

La figura 1 es una vista esquemática evidente de un juego de destreza conforme al Modelo.

La figura 2 es una vista en corte transversal del juego montado; y.

25 La figura 3 es una vista en plan esquemático de los medios de mando de éste juego.

30 El juego representado en las figuras 1 a 3 se compone principalmente de dos planchas rectangulares horizontales superpuestas 1 y 2 entre las cuales están colocados un disco 3 y un pulsador 4. El disco 3 está realizado en un material no magnético,

- 8 ABR.



mientras que el pulsador 4, igualmente en forma de disco, está constituido por un elemento magnético, Bajo la plancha inferior 2 está dispuesto un segundo elemento magnético 5, fijado sobre un soporte 6 que es susceptible de desplazarse en todas las direcciones y sobre toda la extensión de la plancha 2, paralelamente a ésta, bajo la acción de medios de mando que se describirán más en detalle a continuación. Uno al menos de los dos elementos magnéticos 4 y 5 está constituido por un imán.

Todos los elementos constitutivos del juego están montados en el interior de una caja rectangular sin tapa 7 cuyo lado abierto está obturado por las dos planchas superpuestas 1 y 2. La plancha superior 1 está realizada en un material transparente tal como de vidrio, mientras que la plancha inferior 2 está ventajosamente opaca traslúcida con el fin de que el soporte 6 y sus medios de mando no sean visibles del exterior.

El juego está completado por una placa transparente 8, por ejemplo en materia plástica, sobre el cual está trazado un recorrido determinado 9. Este escondite es amovible y está simplemente aplicado encima de la plancha superior 1.

Los medios de mando que permiten desplazar en todos los sentidos el soporte 6, están representados esquemáticamente en la figura 3 y están esencialmente constituidos por un conjunto de poleas e hilos, asociado a dos botones de mando rotativo 10 y 11. El soporte 6 está enfilado en dos varillas ortogonales rígidas 12 y 13, dispuestas paralelamente a los grandes y pequeños lados de la caja 7 y que se deslizan libremente con respecto a éste soporte. Las extremidades de la varilla 12 están fijados con dos hilos sin fin 14, soportados a lo largo de los bordes de los lados mayores de la caja 7 por unas poleas de garganta 15. Igualmente, las extremidades de la varilla 13 están fijadas con dos



hilos sin fin 16, soportados a lo largo de los bordes de los pequeños lados de la caja 7 por unas poleas de garganta 17.

5 El botón 10 manda la rotación de las poleas 15 por intermedio de dos hilos cruzados 18 y permite así desplazar la varilla 12 paralelamente a ella misma a lo largo de los lados mayores de la caja 7. En cuanto al botón 11, ordena la rotación de las poleas 17 por el intermedio de otros dos hilos cruzados 19 y permite así desplazar la varilla 13 paralelamente a ella misma a lo largo de los lados menores de la caja 7.

10 El juego de destreza que acaba de ser descrito funciona de la siguiente manera:

15 Se concibe fácilmente que actuando simultáneamente sobre los dos botones de mando 10 y 11, se puede desplazar el elemento magnético 5 en todas las direcciones deseadas, paralelamente a la plancha 2 y en toda su extensión, quedando siempre el soporte 6 sobre el cual está fijado, en la intersección de las dos varillas 12 y 13:

20 Como uno al menos de los dos elementos magnéticos 4 y 5 está constituido por un imán, el pulsador 4 queda en aplomo del elemento magnético 5 y sigue fielmente a éste último en todos sus desplazamientos, gracias a la atracción magnética que se hace a través de la plancha, 2. Al contrario, el disco 3 que ésta realizado en un material no magnético, está absolutamente libre de desplazarse sobre toda la extensión de la plancha 2 independientemente del pulsador 4. No puede sin embargo caer fuera
25 del juego en el momento de las manipulaciones de la caja 7^a pues queda aprisionado entre las dos planchas 1 y 2.

30 El juego consiste en hacer seguir lo más exáctamente posible al disco 3 el recorrido sinuoso 9 trazado en la placa 8, empujandose con el pulsador 4 que se manobra por intermedio del



elemento magnético 5 gracias a los botones de mando 10 y 11.

Se concibe que éste juego es muy atractivo, pues exige una gran destreza por parte del jugador. La dificultad de éste juego está además acrecentada por el hecho de que para desplazar el pulsador 4 en una dirección no paralela a los lados de la caja 7, hace falta maniobrar simultáneamente los dos botones 10 y 11, lo que necesita ya una cierta habilidad.

Siendo el cuadro 8 amovible, se puede reemplazar por otro llevando un recorrido diferente, eventualmente más difícil de seguir, lo que permite renovar constantemente el interés del juego. Se entiende, sin embargo, que el recorrido 9 podría igualmente estar trazado directamente sobre una de las dos planchas 1 ó 2.

El presente Modelo de Utilidad comprende lo que se consigna en la siguiente nota de

REIVINDICACIONES

1ª.- UN JUEGO DE DESTREZA, caracterizado porque comprende una superficie plana sobre la cual puede estar determinado un recorrido, un disco susceptible de desplazarse libremente en todos sentidos paralelamente a ésta superficie y sobre toda su extensión, un pulsador móvil, y unos medios de mando para desplazar éste pulsador en todas las direcciones permitiendo conducirlo en contacto con el disco con el fin de empujar éste último a lo largo de dicho recorrido.

2ª.- UN JUEGO DE DESTREZA, según la reivindicacion 1, caracterizado porque el disco, realizado en un material no magnético, descansa sobre una planchas horizontal que lleva el recorrido determinado, mientras que el pulsador está constituido por un primer elemento magnético atraído magnéticamente a través de dicha placa por intermedio de un segundo elemento magnético asociado, movido por los medios de mando, uno al menos de éstos dos elementos

- 8 ABR 1970



magnéticos estando constituidos por un imán.

5 3ª.- UN JUEGO DE DESTREZA, según la reivindicación 2, caracterizado porque lleva una segunda plancha horizontal, realizada en un material transparente y dispuesta a poca distancia encima de la primera, de forma que el disco y su pulsador magnético puedan desplazarse cómodamente entre las dos planchas.

4ª.- UN JUEGO DE DESTREZA, según la reivindicación 3, caracterizado porque el recorrido determinado está trazado directamente sobre una de las planchas horizontales.

10 5ª.- UN JUEGO DE DESTREZA, según la reivindicación 3, caracterizado porque el recorrido determinado está trazado sobre una placa transparente aplicada de forma amovible encima de la plancha horizontal superior.

15 6ª.- UN JUEGO DE DESTREZA, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 5, caracterizado porque los medios de mando comprenden dos botones de mando que provocan, respectivamente, el desplazamiento del pulsador en dos direcciones perpendiculares.

7ª.- UN JUEGO DE DESTREZA.

20 Todo según se indica en la presente memoria, que consta de siete páginas escritas a máquina y la hoja de planos que se acompaña.

Madrid, 8 ABR 1970

JOSE MARIA DEL CORRAL DIAZ,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jose Maria del Corral Diaz', written over a horizontal line.



FIG. 1

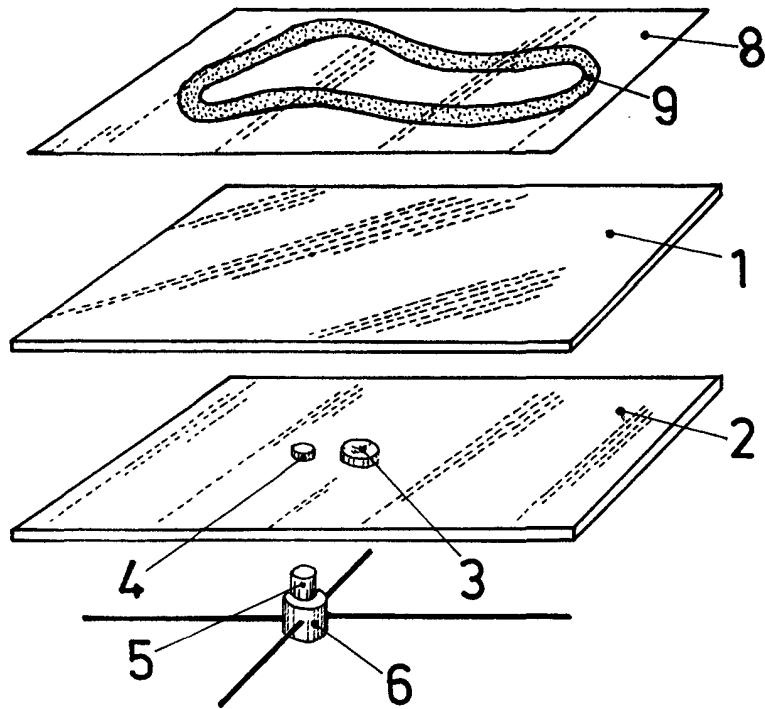


FIG. 2

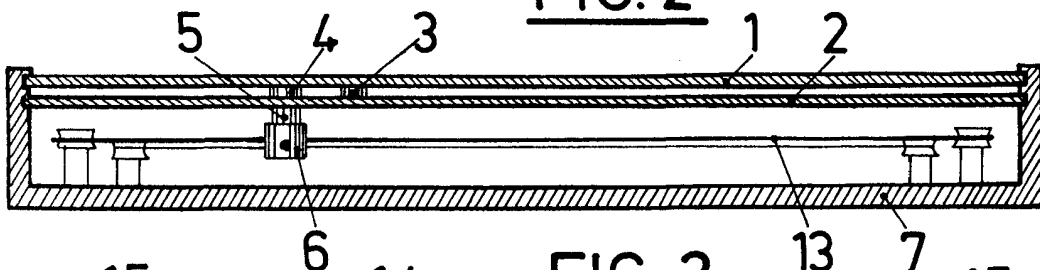
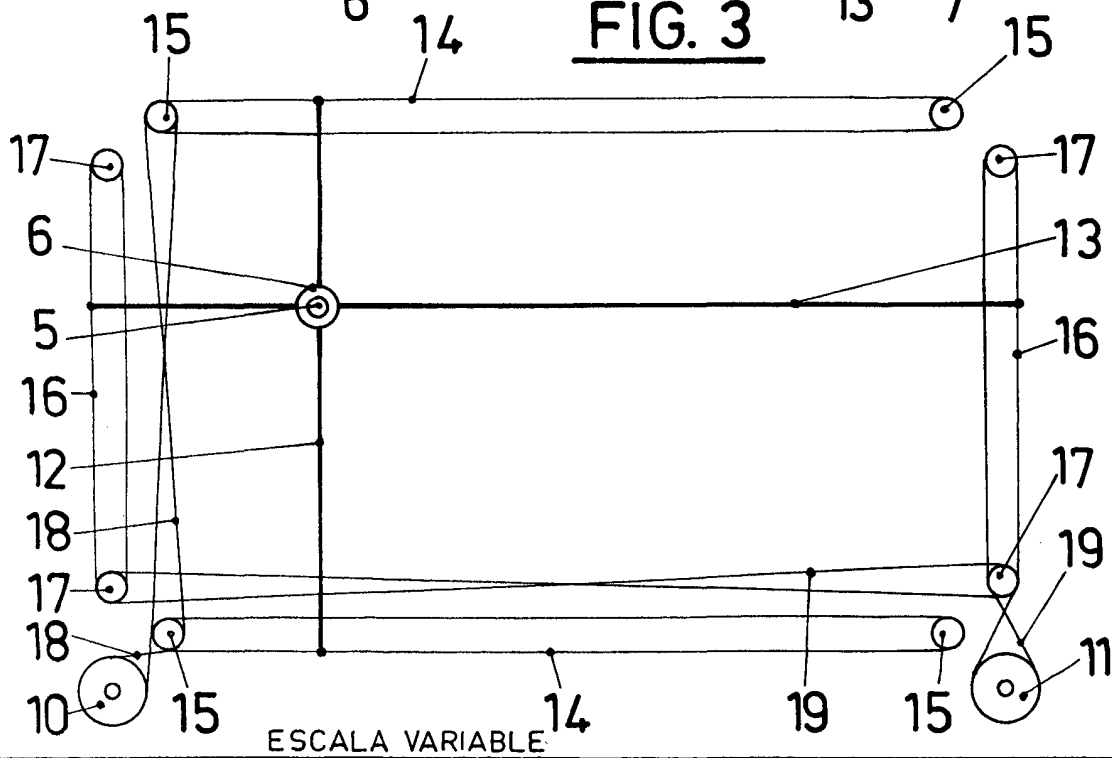


FIG. 3



ESCALA VARIABLE

Madrid, 7 de Abril de 1970
Jose M^o del Corral