

168439



MODELO DE UTILIDAD

Orden nº 162

# Memoria Descriptiva

sobre:

JUEGO DE HABILIDAD

SECCION TECNICA
CLASIFICACION I.P.C.
CLASE <u>A63</u>
SUBCLASE <u>H</u>

*Solicitante*

D. FRANCISCO JAVIER y D. LUIS ANTONIO MARTINEZ-SORIA  
PERRUCA, ambos de nacionalidad española, residente  
en Avinguda Meritxell, 90.- ANDORRA LA VIEJA.

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un  
juego de habilidad, y especialmente a un juego entrete-  
nido en el que se pone de manifiesto la pericia del ju-  
gador.

5.

Dentro de la extensa gama de juegos recreativos

168439

29



- 2 -

que existen actualmente en el mercado, la mayoría son de construcción complicada y resulta su adquisición a elevados precios, todo esto comparando estos juegos con el juego recreativo de la invención de construcción sencilla de tal manera que se puede realizar disponiendo tan solo de dos bolas e hilo.

5.

De acuerdo con la invención el juego de habilidad está constituido por dos bolas de un peso y tamaño prudencial que penden de sendos cordones, cuyos extremos libres están atados entre sí a una anilla u objeto similar, mientras que para producir un golpe mayor entre las bolas, se levanta la mano, que sujeta la anilla, en sentido vertical.

10.

El funcionamiento es el siguiente.

15.

Tomada la anilla con una mano se mantiene inmóvil hasta que las bolas consiguen pararse en su movimiento pendular. Entonces con la otra mano se toma una de ellas y, separándola un poco, se deja caer para chocar con la otra, que está en reposo, desplazándola en la misma dirección, momento que se aprovecha para levantar la mano hacia arriba

20.

para provocar un golpe o choque mayor entre las bolas. Se vuelve a repetir dicho movimiento vertical de la mano, hasta que la separación de las bolas sea tal que, con un movimiento mas fuerte de elevación de la mano, cada una de las bolas describe un arco de  $190^{\circ}$  hasta chocar entre sí, pero en la parte superior, momento en que bajando la mano, vuelven a describir el mismo arco descendente para chocar abajo, volviendo a repetir la misma operación anterior, un número de veces igual a la habilidad del jugador.

25.

30.

A continuación se da una descripción amplia y no limitativa de la invención con referencia al plano adjunto, en el que se representa una vista del movimiento que siguen



las bolas antes o después del choque.

La figura muestra dos bolas 1 unidas a hilos o cordones 2, los cuales van atados por su extremo libre a una anilla 3. Esta anilla está cogida por la mano 4, para que al mover ésta dicho movimiento se propague a las bolas 1 y éstas alquieran un mayor movimiento pendular de sentido opuesto, que viene indicado cada movimiento por las flechas de la figura.

- 5.
10. El ejemplo de la invención es solo enunciativo y en ningún caso limitativo pudiéndose producir alguna modificación en la invención sin que por ello cambie la esencia del invento.

NOTA

15. Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarse en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones o mejoras de realización en cuanto no alteren su principio fundamental. Siendo lo que constituye la esencia del referido invento
20. y por lo que se solicita un Modelo de Utilidad por 20 años, sobre: JUEGO DE HABILIDAD; caracterizándose por lo siguiente:

25. 1.- Juego de habilidad, caracterizado porque está constituido por dos bolas de un peso y tamaño prudencial que penden de sendos cordones, cuyos extremos libres están atados entre sí a una anilla u objeto similar.

2.- Juego de habilidad, tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en el dibujo adjunto.

25-8-972

- 4 -

168439

29



Esta Memoria consta de cuatro hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid.

29 ABR. 1971

FRANCISCO JAVIER Y

LUIS ANTONIO MARTINEZ-SORIA PERRUCA.

GOMEZ ACEBO Y MODRI  
c. c. Firmado F. Martínez Soria

