

23-0972



168706

SECCION TECNICA
 CLASIFICACION I. P. C.
 CLASE A63
 SUBCLASE H

MODELO DE UTILIDAD
 POR VEINTE AÑOS
 EN ESPAÑA

solicitado a favor de D. RAMON RUBIO CARBONELL, de nacionalidad española con domicilio en VALENCIA, C/. Jorge - Juan nº, 13

P O R

=/=/=/=/= " JUEGO DE HABILIDAD " =/=/=/=/=

M E M O R I A D E S C R I P T I V A
 = = = = =

La presente memoria y los dibujos que la acompañan, tienen por objeto describir las características constitutivas y funcionales de un juego de habilidad que, tanto por su originalidad, como por su sencillez, facilidad de manejo y excelente efecto recreativo, supone sin duda alguna un medio de entretenimiento que supera los conocidos hasta ahora, aportando por ello un nuevo elemento de



sana distracción, no solo para los niños, sino también para los mayores.

5 El juego de habilidad a que nos venimos refiriendo consiste en esencia en un par de esferas macizas, de cualquier materia dura y de relativo gran peso específico, tal como de cristal, plástico duro, madera, metal u otra cada una de las cuales se ensarta en el extremo de un cordón, uniéndose luego dicho cordón, por su mitad a cualquier objeto que sirva de asidero, tal como una anilla.

10 Para comprender mejor las características generales anteriormente expuestas, nos auxiliaremos en lo que sigue de una lámina de dibujos, que nos muestra un ejemplo de realización de uno de estos juegos, aunque conviene aclarar que los dibujos deben interpretarse ampliamente, y sin carácter restrictivo alguno en cuanto a sus detalles secundarios.

20 La única figura de los referidos dibujos nos muestra una vista lateral del juego y en ella podemos comprobar que se compone de una anilla -1-, a la que está anudado el cordón -2-, el cual se divide en dos ramas a partir de su centro de unión a la anilla. El extremo de cada rama del cordón -2-, va introducido en una bola -3-4-, para lo cual estas disponen de un orificio diametral y en el extremo de cada orificio una zona plana en depresión, como resultado de desprender un casquete de cada esfera. En esta zona plana en depresión, es en donde se formarán un nudo en cada extremo del cordón -2-, para que las esferas queden retenidas y colgando del cordón -2-, tal como vemos en la figura única del dibujo.

25



El manejo del juego descrito y representado es como sigue: sosteniendo el aro -1- entre los dedos de la mano, mantendremos suspendidas las esferas -3- y -4- y elevando y descendiendo la mano, con ligeros movimientos hacia arriba y hacia abajo, las esferas -3- y -4- golpean una sobre otra, repeliéndose en cada golpe, de manera que actuando los cordones de radio, se producen unos vaivenes de las bolas en arco, que van aumentando de recorrido cada vez que se golpean, llegando incluso a golpearse por encima y por debajo de la mano. Estos movimientos ritmicos y los repetidos sonidos que producen cada golpe, causan una excelente impresión y efecto, mayormente teniendo en cuenta que la consecución de su repetición y la duración de los golpes, depende de la suavidad de los movimientos de la mano y de la habilidad del jugador.

Son variables el colorido de las esferas, su tamaño, los materiales de los elementos que componen el pliego, el tipo y forma del soporte y cualquier otro detalle constructivo que no modifique esencialmente lo característico que se resume en la siguiente

NOTA REIVINDICATORIA
=====

Los puntos no conocidos ni practicados en España que se reivindican en este Modelo de Utilidad, son:

1º Juego de habilidad, esencialmente caracterizado por estar constituido por dos esferas de una materia dura y de relativo gran peso específico, cada una de las cuales va unida al extremo de un hilo o cordón, el cual, formando dos porciones de igual longitud, mantiene a dichas dos esferas colgando, de un asidero apropiado para -

-168706

8 MAY



5

sostener el conjunto con una mano, de tal modo que, con ligeros movimientos hacia arriba y hacia abajo, se obliga a las esferas a que golpeen repetidamente una sobre otra repeliéndose después de cada golpe, con un sucesivo aumento gradual del recorrido curvo de las esferas y

2º " JUEGO DE HABILIDAD ", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representada en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de CUATRO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

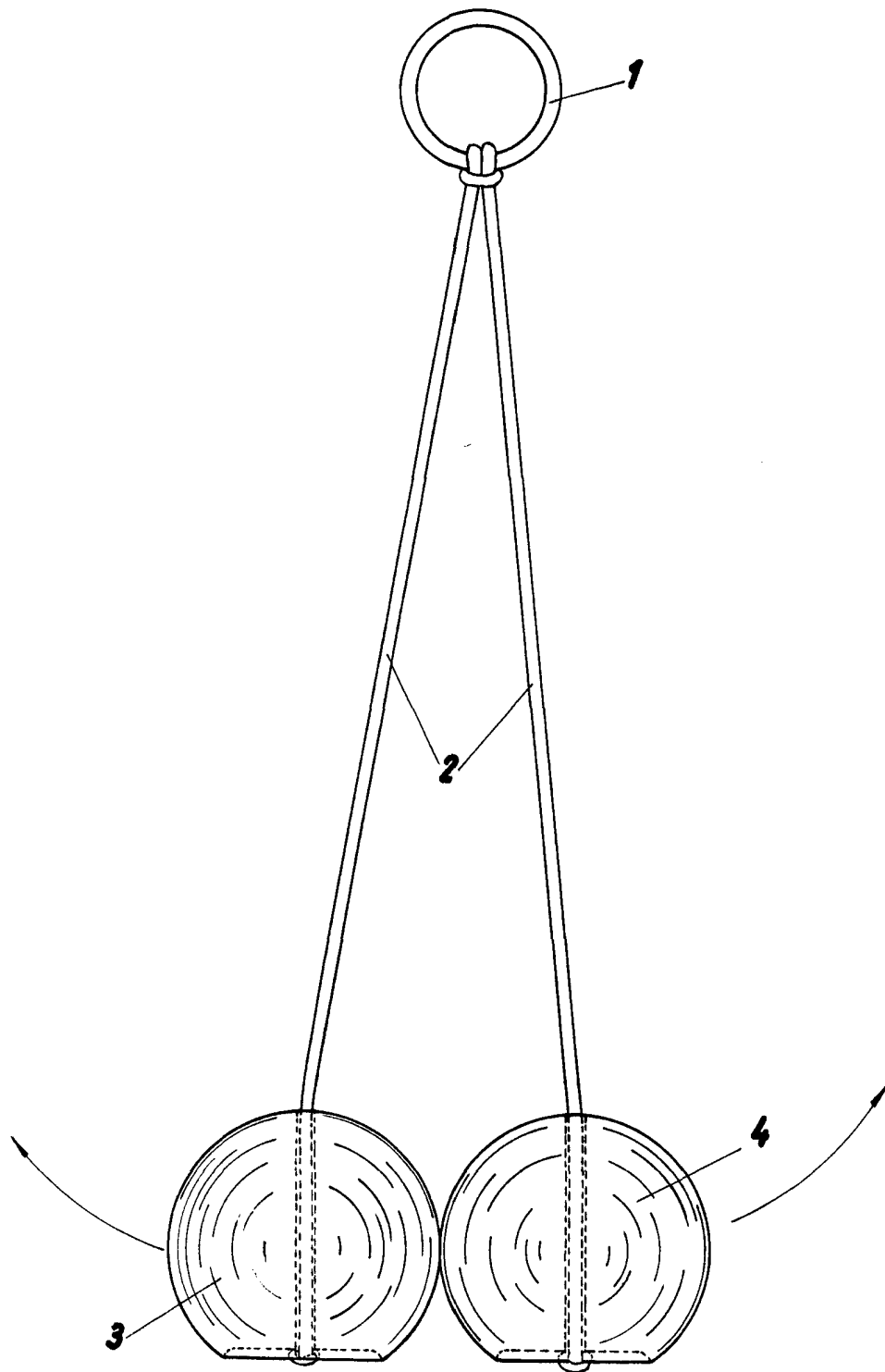
Madrid,

8 MAY 1971

Por autorización del interesado.

JOSE LOPEZ CORTES
P. P.

105/06



Escala variable

JOSE
RUBIO CARBONELL