

15:12:72

172459



SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C.
CLASE <u>A 63</u> _____
SUBCLASE <u>H</u> _____

MODELO
DE

UTILIDAD

a favor de Don ANTONIO FONT BERNADET, de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona, calle Mañé y Flaquer, 15, por "JUEGO DE HABILIDAD".

- - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

- El objeto de la presente invención consiste en un juego de habilidad que se caracteriza por la sencillez de su conformación y manejo, ya que se halla formado por un par de aros enfrentados paralelamente y unidos entre sí mediante unas pletinas tangenciales, solidarias transversalmente de sus bordes exteriores, estando provistos ambos aros de una empuñadura con el fin de que se pueda imprimir un movimiento centrífugo a una pelota de poco peso que, descansando originariamente sobre los bordes interiores de los mencionados aros, en la parte infe-
- 5.
- 10.



rior de los mismos, mediante un movimiento de rotación efectuado por el usuario describe en virtud de la fuerza centrífuga desarrollada una sucesión ilimitada de vueltas sobre el doble perímetro interior conformado por ambos aros.

5. Tanto los aros como las pletinas que los unen, pueden fabricarse en cualquier material, sea metálico o plástico, pero tanto si se utiliza un material como otro, el coste del referido juego de habilidad es comparativamente bajo dado el gran entretenimiento que ofrece tanto a pequeños como a mayores, siendo su manejo muy fácil, ya que consiste, como se ha especificado anterior, en hacer dar vueltas a una pelota, que puede ser de celuloide --de las llamadas de ping-pong--, haciendo que esta misma pelota venza la fuerza de la gravedad mediante la fuerza centrífuga desarrollada, fuerza centrífuga que ha de dosificar el usuario con el fin de que la pelota, por exceso de impulso, no se escape tangencialmente del carril formado por los dos aros sobre los cuales está destinada a girar.

10. Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego de habilidad que reúne las cualidades referidas.

15. En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en alzado lateral del juego de habilidad empuñado por el usuario, vista donde puede observarse la pelota en



- dos de sus posiciones características, una de ellas cuando se halla dando vueltas por el interior del perímetro de los aros, mientras que en la otra, en la que se halla representada mediante líneas de trazos,
5. muestra la posición que adopta cuando aún no se ha empezado a comunicarle la fuerza centrífuga, hallándose, por lo tanto, en estado de reposo. La figura 2 es una sección transversal de la figura anterior, sección mediante la cual puede apreciarse perfectamente la configuración del referido juego de habilidad.
- 10.

- De la observación de ambas figuras se desprende que el juego de habilidad se halla formado por dos aros 1, dispuestos en posición paralela y enfrentada,
15. los cuales se hallan unidos tangencialmente por su borde exterior por unas pletinas 2, una de las cuales sirve de base para el asentamiento de una empuñadura 3, eventualmente amovible. La distancia a que están situados ambos aros paralelos permite el asentamiento entre ellos de una pelota de poco peso 4, la cual se
20. apoya, tangencialmente, en los bordes interiores pertenecientes a ambos aros, quedando parte de la misma --un breve casquete--, ocluida en el carril que conforman, con lo que se impide que la pelota resbale, o
25. bien por efecto de la gravedad caiga al suelo.

Una vez depositada la pelota en el carril conformado por ambos aros, se comunica por parte del usuario que empuña el juego, un movimiento de avance y re-



172459

troceso, al tiempo que ascendente y descendente, a los aros, imprimiendo un movimiento al brazo cual si se tratara del de una biela, movimiento que se traduce en la pelota, tras un breve balanceo longitudinal de la misma sobre el carril de los aros, en una fuerza centrífuga que la obliga a describir vueltas sobre los mismos aros.

5. Una vez adquirida la suficiente fuerza centrífuga, la pelota no escapa del espacio circular limitado por los aros, aunque la posición de éstos sea paralela, vertical o inclinada respecto al suelo, consistiendo la habilidad del juego en saber dosificar el impulso centrífugo de tal manera que la pelota no se escape ni deje de dar vueltas en el referido espacio.

10. Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en su realización, y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

15. 20.

- . -

N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:



1. Juego de habilidad, que se caracteriza por estar formado por dos aros paralelos y enfrentados, unidos entre sí por sus bordes exteriores mediante unas pletinas transversales, una de las cuales sirve de base de asentamiento a una empuñadura, apoyándose sobre los bordes interiores de los mencionados aros una pelota de poco peso, la cual, al comunicar el usuario un movimiento oscilante de avance y retroceso, así como ascendente y descendente a los mismos aros, a través de la referida empuñadura, mediante un vaivén similar al de una biela, adquiere una fuerza centrífuga que la obliga a describir vueltas sobre el carril circular que forman ambos aros, por lo que una vez vencida la fuerza de gravedad, la pelota no puede escaparse del espacio circular limitado por aquéllos, cualquiera que sea la posición adoptada por los mismos.

2. Juego de habilidad.

La presente memoria consta de cinco hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Madrid, a

ANTONIO FONT BERNADET
p.a.

J. TORTRAS

P.F.


A. GUILLEUMAS

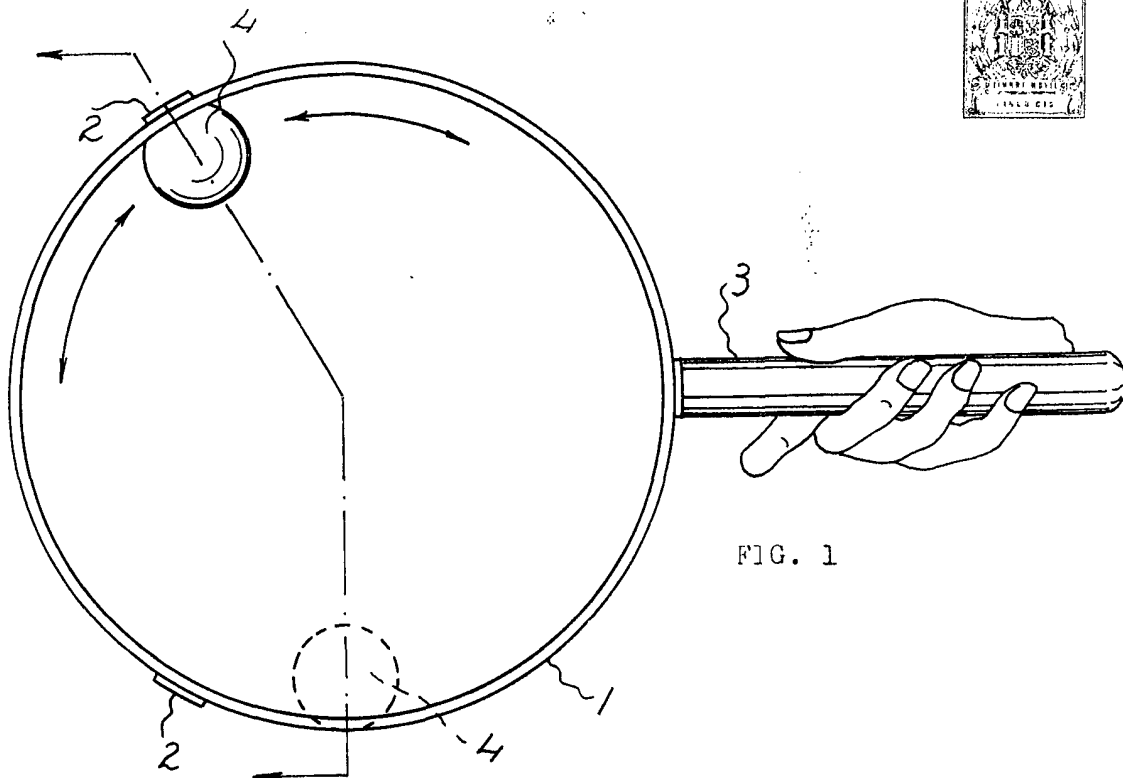


FIG. 1

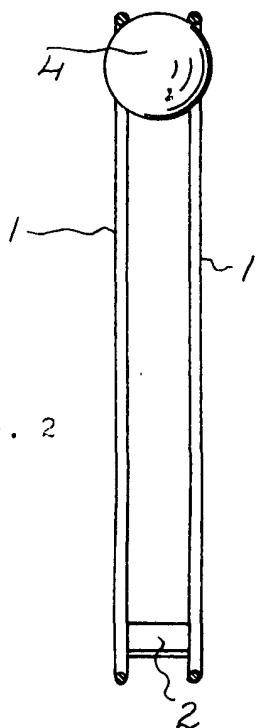


FIG. 2

Madrid,
ANTONIO FONT BERNADET
p.a.