

181638

181638

181638

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña
a la

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

solicitud de un MODELO DE UTILIDAD por veinte años
en España

a favor de

MARIA DEL CARMEN ABAD VALDALISO

domiciliada en Sta. Cruz de Tenerife, calle de San Francisco num.52,

por

"UN CONJUNTO DE NUEVOS ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS IDONEOS PARA EL DESARROLLO DE ORIGINALES JUGADAS DE HABILIDAD Y PRECISION SOBRE TABLEROS DE SOBREMESA."

--- oOo ---

CORRESPONDE al jugador que está actuando. Respecto al "palillero-disparador" que hemos definido como instrumento de precisión en el juego, lo es en realidad sin exageración alguna, ya que es demostrable que colocado correctamente el disparador con su lengüeta a la medida conveniente y apoyando ésta sobre la parte convexa o biselada de la ficha-disco, si en la trayectoria que determine el eje longitudinal del palillero no existe obstáculo de pivote rebotador alguno en la dirección que se impulsa, la "meta" será alcanzada por la "ficha" sin lugar a dudas.

Los elementos del juego que se quieren reivindicar por su novedad y originalidad son tres esenciales y uno complementario. Entre los esenciales citaremos:

- 5)0. a) Palillero-impulsor direccional
 b) Ficha disco
 c) Pivote-rebotador; y como complementario pero preciso:
 d) Tablero "campo de juego" de sobremesa.

Dicho ésto pasamos a describir con minuciosidad cada uno de dichos elementos:

55. A). PALILLERO IMPULSOR DIRECCIONAL.-Seran dos los necesarios ya que son dos los jugadores que pueden intervenir solamente en esta modalidad de juegos. Han de ser esencialmente iguales si bien pueden ser diferenciados por distinto color del manguillero o de algunas de sus partes para distinguir al propio de cada jugador. Su construcción, forma y dimensiones pueden ser variables, pero que para cumplir su función, precisa como mínimo una dimensión que le permita ser aprisionado con seguridad y soltura por el jugador que haya de manejarlo como si se tratase de un lápiz o pluma; palillero que ha de ir rematado en su final, mas delgado y de sección cilíndrica de unos tres o cuatro mms. de diámetro (tres o cuatro milímetros de diámetro se aclara) y de cuatro a seis centímetros de longitud, y cortada en bisel de unos 45° y en cuyo cilindro existira una ranura central en sentido longitudinal que permita deslizarse en su interior y paralelamente una lengüeta delgada y rígida pero flexible que haga presión en incidencias variables el bisel de la "ficha-disco" para provocar su deslizamiento y que a pesar de la fuerza ejercida dicha lengüeta no sufra la menor alteración o deformación.

75. B). FIGHA-DISCO.- Importantísimo elemento pasivo del juego, consiste en una ficha de conformación circular de limitada en sus superficies superior e inferior lo mismo por dos planos y bordes biselados en angulo de 45 grados que por superficies convexa y plana o convexa y cóncava, debiendo situarse sobre el tablero siempre con su parte biselada o convexa en la parte superior para poder presionar con la lengüeta en sus bordes. E indispensable una perforación en su centro geometrico de 1 1/2 a 2 mm. El

material de construcción de dicha ficha ha de ser el más idóneo para permitir un buen pulimento, el deslizamiento por su base sobre el tablero satinado o brillante y para ser lanzada con mayor o menor impulso por la acción de la lengüeta del palillero-impulsor al actuar sobre su parte convexa o en bisel

C).-PIVOTE-REBOTADOR.- Elementos indispensables y en número variable a ser colocados perpendicularmente a la base del tablero según las diferentes zonas en que se divida el tablero y conforme a la mayor o menor dificultad que quiera darse a la práctica del juego. Consiste en esencia de un cilindro cuya base ha de ir ajustada al tablero por cualquier procedimiento industrial al uso y cuyo grosor puede ser variable pero de materia rígida revestida de materia elástica o de material único suficientemente rígida pero con índice claro de elasticidad destinado a provocar en su choque con la ficha-disco en movimiento, los rebotes precisos para la práctica del juego. Como medidas óptimas se aconseja dos o tres milímetros como mínimo de altura y tres o cuatro mm. de diámetro, pudiendo la altura llegar a los 10 mm. Su misión es doble: Interponerse al paso de la ficha-disco por el tablero, disminuyendo su capacidad de movimientos o servir con sus calculados rebotes a facilitar el paso de la ficha a los sectores convenientes propios para impedir al contrario intervenir en el juego hasta encontrar posición adecuada para practicar el tiro a meta.

D).- TABLERO CAMPO DE JUEGO.- Elemento complementario pero con características completamente originales que lo diferencian de los tableros de juego al uso, ya que se caracteriza por estar dividido el campo en sectores geométricos regulares o irregulares pero distribuidos en forma que la colocación sea igual para ambos bandos o equipos tanto en la forma de distribución de las zonas como por su exacta extensión en centímetros cuadrados, descartándose la división en zonas geométricas regulares como cuadrados, ya que éstos se utilizan en juegos conocidos de damas y ajedrez, de los que tratamos de apartar esta modalidad de tablero. Sobre tales zonas fácilmente diferenciables a simple vista por diferente color, textura, material distinto, etc. se colocaran los ya conocidos pivotes rebotadores en la forma ya descrita en el apartado C) que antecede. Tablero que podrá llevar-se si se quiere imitar el sistema conocido del "billar" unas bandas elásticas ajustadas a los laterales del marco que lo encuadra por su parte interior y pegada a su base, para permitir la devolución-con fuerza análoga a la que fué impulsada- de la ficha-disco al interior del tablero de juego con los ángulos de incidencia y reflexión propios del mencionado juego del "billar".

- - - DOS O FORMAS DE UTILIZACION DE ESTOS ELEMENTOS DE JUEGO.- Dependera de una manera general de la clase de juego que se quiera imitar para practicarlo con reglas parecidas al existente, pero en esencia todos estos elementos verifican las mismas jugadas o sistema de juego basado en la conducción de la ficha-disco por las zonas propias del jugador en el tablero y sortear los pivotes-obstaculos hasta llegar el momento del disparo a "met-a" o bien producir jugadas análogas al billar utilizando varias fichas de colores distintos y adaptando a la parte interior e inferior del marco que encuadra el tablero de juego las bandas elásticas sobre las que ha de incidir en su impulso cualquiera de las fichas jugadas para incidir despues en la ficha precisa para conseguir la "carambola" u otro tipo de jugadas de "billar". En este último caso el tablero sera igualmente pulimentado pero carecera de esas superficies diferenciadas necesarias para los otros tipos de juego deportivos. Cada jugador dispone como ya se ha dicho de un palillero direccional y que sujeto con los dedos como si se tratase de un lapiz o pluma (lapiz o pluma se repite). Antes de tratar de apoyar su extremo sobre la "ficha-disco" se habrá de revisar la lengüeta disparadora o impulsora y comprobar si entra y sale por la ranura donde está alojada con relativa facilidad y seguridad sin perder los elementos de sujeción como las anillas que impiden su movimiento lateral. Y como la longitud que sobresalga del bisel del manguillero disparador, refiriendonos a la lengüeta hace variar de menos a mas la velocidad y fuerza del impulso sobre la ficha -que si es impulsada por lengüeta larga irá al lugar próximo, y muy fuerte y lejos si se dispara con lengüeta larga- hemos de procurar colocarla en la forma mas conveniente a la jugada que vayamos a realizar. Ni que decir tiene que en disparos a "meta" la colocación ha de ser en su forma más corta para promover un impulso rápido y acertado, ya que seguirá la recta indicada sin la menor variación. El orificio o abertura que tiene en su centro geométrico la "ficha" indicará quien debe continuar jugando pues a su través apreciaremos el color de la superficie sobre la que se detuvo después del movimiento y la habilidad del jugador consistirá en pasar la ficha a las zonas propias, evitando caer en las del adversario y utilizando los rebotes con los "pivotes" jugadores situados en el tablero para situarse en el lugar más apropiado para efectuar sus desplazamientos e incluso sus disparos a "meta". Aparte de ésto que es lo esencial el reglamento habrá que adaptarlo a las normas del juego que se quiere imitar para colocar las rayas de terminantes de las jugadas y faltas consiguientes y el orden de actuación de cada jugador. Igualmente podran ser discrecionales los tiempos de juego; jugar a hacer tantos en número determinado o repartirse igual número de fichas hasta agotarlas etc. etc.

Para la mayor comprensión de todos y cada uno de los elementos nuevos de juego los hemos representado en forma gráfica -de manera la mas simple

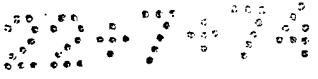
y clara en los dibujos anexos que tambien se acompañan a esta Memoria.

La figura "A" representa dos aspectos de las puntas del palillero-
160. disparador tales como los empleados en la practica de las jugadas y de
lengüeta, elemento impulsor. La "A"-1 corresponde a la punta del palillero
sin la lengüeta y en donde aprecia la raura destinada a su alojamiento;
la "A"-2, la misma pieza con su correspondiente lengüeta y protegida den-
tro de su ranura con las anillas de sujección correspondientes; la "A"-3
165. una perspectiva de la lengüeta-impulsora y la "A"-4 la sección o corte
de la misma. En ambas se aprecia la terminación o remate en bisel para
facilitar el impulso de la ficha-disco.

La figura "B" representa tres aspectos de la "ficha-disco": la B-1
como perspectiva ; la B-2 en un corte vertical y la B-3 en su sección ho-
170. rizontal. Tanto en la B-1 como en la B-2 y B-3 puede apreciarse la parte
biselada de la ficha sobre la que actua la lengüeta del manguillero-dis-
parador y que es la cuña que ante la presión de la lengüeta obliga a la
ficha a tomar mayor o menor fuerza o velocidad segun el lugar, forma, colo-
cación y distinta presión ejercida por el jugador sobre la feicha a través
175. de la lengüeta impulsora.

La figura "C" representa varios aspectos del pivote-rebotador: la
C-1 una forma de colocación del pivote sobre un trozo cortado del table-
ro de juego en el que se aprecia una perspectiva del conjunto pivote-
tablero y zonas diferenciadas de juego y las figs. C-2, C-3 y C-4 respec-
180. tivamente sección vertical del "pivote" y cortes horizontales de la pie-
za. Para esta representación se ha elegido entre las diversas formas que
puede darsele la mas funcional y estética por lo que va remetada por una
semiesfera o casquete en su parte superior, la que podra ser diferenciada
en dos colores distintos, uno por cada bando.

185. La figura "D" corresponde a una esquemática representación de lo que
puede ser el "tablero o campo de juego de sobremesa" en el que podrá
apreciarse la originalidad de las superficies claramente diferenciadas
para uno u otro bando (en este caso por trapecios) y que componen en su
conjunto idénticas condiciones para cada jugador, remitiendonos a la fi-
190. gura C-1 del grupo de dibujo superior para que se observe una forma de co-
locación de los pivotes rebotadores que habran de ser situados en identi-
cos lugares de sus superficies respectivas. La colocación de tales pivo-
tes-rebotadores sobre el tablero sera variable y bien estudiada pues de ---/..



---su calculada colocación dependerá la facilidad o dificultad que se
 195. quiera dar a las jugadas. En la línea interior que rebordea el marco del
 tablero podemos figurar situada la banda elástica que devolverá las fi-
 chas-disco al campo con ángulos precisos de reflexión si queremos imi-
 tar el sistema de juego análogo al "billar"

----- N O T A -----

200. El Modelo de Utilidad que se solicita comprende las siguientes re-
 ivindicaciones:

1ª.-Un conjunto de nuevos elementos complementarios idoneos para
 el desarrollo de originales jugadas de habilidad y precisión sobre ta-
 bleros de sobremesa, en el que uno de sus elementos originales es el pa-
 205. lillero impulsor direccional que difiere de los palilleros (palilleros) o
 manguilleros de escritura en que la parte que va a estar en contacto con
 otro elemento del sistema (la ficha-disco) está destinado a alojar en su
 sentido longitudinal, una lengüeta delgada, rígida y flexible al mismo tiem-
 po con dispositivo adecuado para acortar o alargar su salida a voluntad
 210. tomando como punto de partida el bisel de unos 45º en que debe terminar
 la punta del palillero en su final, con sección cilíndrica de tres a cin-
 mm. de diametro y de cuatro a seis milímetros de longitud y en cuyo ci-
 lindro existirá una ranura central de milésimas de milímetro de luz rea-
 lizada en sentido longitudinal que permita deslizarse en su interior y pa-
 215. ralélnamente a la superficie cilíndrica una lengüeta de cuatro o cinco mi-
 límetros mas larga que la ranura y moverse en su interior casi ajustada
 pero con suficiente holgura, lengüeta que sera de 3 a 5 mm. de ancha y de
 unas milésimas de milímetro de espesor. Tal dispositivo debe tener sola-
 mente movimiento hacia fuera y dentro pero no lateral, para cuyo fin debe
 220. llevar unas anillas ajustadas al cilindro de material plástico o elásti-
 caso tambien un tubo o cilindro de análoga materia que lo recubra hasta
 la iniciación del bisel. La lengüeta ha de ser de cualquier material apto
 para que su fina lámina tenga la rigidez, fuerza y elasticidad precisas pa-
 ra poder actuar con mayor o menor fuerza de presión sobre la ficha-disco
 225. sin deformarse e impulsarla a mayor o menor distancia con mayor o menor
 fuerza segun que la superficie de la lengüeta impulsadora que sobresalga
 del bisel fuese menos o mas larga.

2ª.- Un conjunto de nuevos elementos complementarios idoneos para
 el desarrollo de originales jugadas de habilidad y precisión sobre table-
 230. ros de sobremesa caracterizado según la reivindicación anterior y porque
 otro de sus elementos base es el que denominamos "ficha-disco", elemento
 ---.../...



235. //.-pasivo destinado a ser lanzado o dirigido con mayor o menor fuerza y en una u otra dirección por la lengüeta del manguillero o palillero impulsor direccional y que en esencia es una ficha de material rígido, apto para dar-
le dentro de su sección circular perfecta una forma convexo-plana, convexo cóncava o plana en sus dos bases paralelas con borde biselado de unos 45° diámetro de cinco a diez milímetros y espesor de medio a dos milímetros, medidas óptimas para su funcionamiento en un tablero de mesa pero que puedan variar en la práctica y según los diferentes prototipos que se fabriquen;
240. con la particularidad original y específica de que en su centro geométrico debe presentar un orificio, perforación o taladro destinado a determinar la posición "clave" de la ficha según el sector o superficie donde se detenga, y que ha de ser vista a través del orificio mencionado de uno o dos milímetros de diámetro. Tal posición determinará el derecho de continuar
245. o no jugando el que últimamente la impulsó. Y caracterizada IGUALMENTE porque los bordes biselados de la ficha tienen también la función de chocar contra los pivotes rebotadores salientes del tablero de juego produciendo efecto análogo, aunque inverso, a la jugada del billar, produciendo su choque rebotes proporcionados al ángulo, de incidencia producido en el impacto.
250. También podrá tener analogos efectos de billar e imitar las jugadas del mismo si disponemos sobre el tablero de varias fichas de colores distintos y adaptamos al marco del tablero en su parte interior inferior la correspondiente banda elástica de sección plana o redondeada a nivel del bisel de la ficha apta para devolver las fichas al tablero de juego, produciéndose una imitación del juego de billar en cuanto al desarrollo de sus incidencias.

3ª.- Un conjunto de nuevos elementos complementarios idoneos para el desarrollo de originales jugadas de habilidad y precisión sobre tableros de sobremesa caracterizado según las reivindicaciones anteriores y porque
260. otro de sus elementos esenciales es el pivote-rebotador, que se caracteriza esencialmente por un cilindro de material rígido, revestido de material elástico o de un plástico etc. con índice de elasticidad, grosor y altura variables pero que puede ser de unos 3 milímetros de diámetro y de cinco a ocho (milímetros) milímetros de altura, con o sin remate superior y que
265. pueden ser diferenciados para uno u otro bando por distinto color de todo el conjunto o simplemente de su remate - si lo lleva - y que incluso pudiera representar una figura humana o de un objeto - si el juego se destinase a propaganda - siempre que tenga una base cilíndrica y de unos dos o tres milímetros como mínimo de espesor, superficie en la que ha de producirse el
270. choque contra la ficha impulsada. La función de estos pivotes rebotadores es doble: una, oponerse al libre paso de la ficha disco por todo el tablero o producir con sus rebotes en sus superficie cilíndrica elástica, án - - -

ángulos abiertos o cerrados de incidencia, necesarios para las
 jugadas. Tales pivotes-rebotadores, cuya posición será la de su eje cilíndri-
 275. co perpendicular al plano del tablero de juego, habrá de ser fijado a éste
 por taladro, remache, pegado etc. o cualquier otro sistema conocido.

4^a.- Un conjunto de nuevos elementos complementarios idóneos para
 el desarrollo de originales jugadas de habilidad y precisión sobre tableros
 de sobremesa caracterizado según las reivindicaciones anteriores y porque o-
 280. tro de sus elementos es el tablero de juego tamaño sobremesa necesario para
 para conjugar los elementos esenciales antes descritos y que si carece de
 originalidad como tal tablero plano y pulimentado y con su necesario marco,
 si tiene la novedad de su distribución en zonas o áreas geométricas regula-
 285. lor etc. y cuya función es determinar por la posición en que quede la ficha
 disco, vista a través de su orificio central, si corresponde o no al jugador
 que ultimamente la impulsó continuar la jugada o cederla al adversario por
 haberse detenido en zona de aquél. También es original el fijado de los pi-
 votes-rebotadores en cada zona diferenciada y que tales áreas han de ser
 290. por unidad y en conjunto idénticas en tamaño en cms. cuadrados para uno y
 otro, para que las condiciones del juego sean exactamente iguales para ambos.
 A este tablero de juego deberán añadirse las líneas, puntos o indicaciones
 necesarias para la imitación del juego deportivo que se desee reproducir o
 imitar sus parecidas reglas de juego, apto también el tablero para conver-
 295. tirse en juego de billar de sobremesa, empleando no una sino varias fichas
 de colores distintos y adaptando a los bordes inferior e interior del marco
 que lo encuadra una banda elástica destinado a producir tales efectos.

5^a.- En resumen se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer
 el modelo de utilidad que se solicita por veinte años para España de "UN
 300. CONJUNTO DE NUEVOS ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS IDONEOS PARA EL DESARROLLO
 DE ORIGINALES JUGADAS DE HABILIDAD Y PRECISION SOBRE TABLEROS DE SOBREMESA".

Todo conforme queda descrito en la presente Memoria que consta de
 ocho folios escritos a máquina a espacios uno y medio y por una sola cara
 empleando para su redacción trescientas ocho líneas y a cuya memoria se
 305. acompaña otra Hoja con Dibujos cuya referencia se explica en el texto de
 este documento.

En Santa Cruz de Tenerife a doce de junio de mil novecientos seten-
 ta y dos.

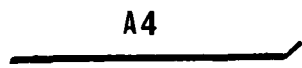
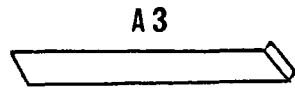
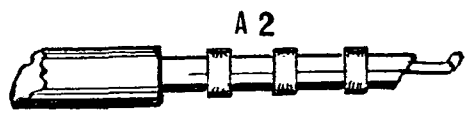
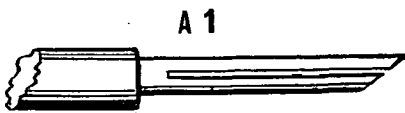


181638

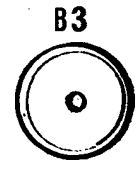
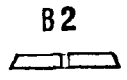
Fdo. M. del Carmen ABAD VALDALISU.

181638

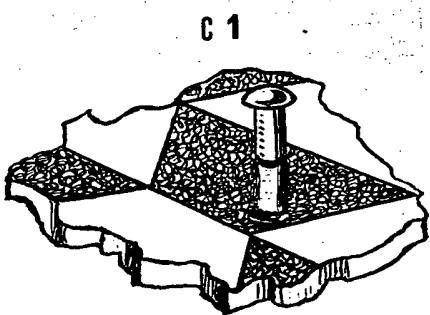
"A"



"B"

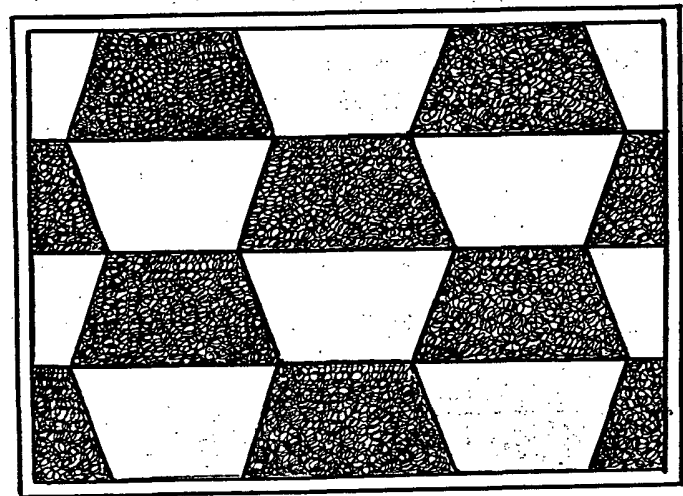


"C"



"D"

ESCALA VARIABLE



12 JUNIO 1972

M. CARMEN ABAD VALDALISO

Handwritten signature