

17478

182582



BAD ORIGINAL

SECCION TECNICA  
CLASIFICACION I. P. C  
CLASE A 63  
SUBCLASE H

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. HELENIO CASES NOLLA y D.FERNANDO CALATA-YUD ANDRES

Nacionalidad: Española

Domicilio: VALENCIA - Av. Barón de Cárcer, 34

Objeto: "JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5

La finalidad perseguida en la siguiente Memoria Descriptiva es la de dar a conocer las características funcionales y distintivas de un juego de boxeadores móviles, por cuyas evidentes cualidades recreativas se justifica ampliamente la solicitud, a favor del titular del expediente del privilegio de exclusividad concedido por la vigente Ley de la Propiedad Industrial, su explotación en España.

10

El juego consiste en un tablero rectangular, con atenuación de los bordes, en el que se localizan dos jugadores.



15 muñecos se colocan sobre una fina plataforma de suficiente resistencia y exactamente debajo de ellos quedan situados otro par de imanes fijos y un par de imanes móviles, estando montados éstos últimos en el extremo de una larga y ligera canal que concluye en cómodos mandos, en los que se articulan los gatillos de accionamiento de los brazos del muñeco boxeador, según se describe más adelante. Los boxeadores podrán llevar o no en su base ruedecillas.

20 Para ayudarnos convenientemente en esta descripción, se dispone del plano adjunto, en el que se han recogido diversas vistas de su naturaleza que deben ser tomadas, dado su carácter informativo, en el más amplio sentido y en ningún caso como límite del alcance del expediente.

25 La figura 1ª del plano nos muestra una perspectiva de un cuadrilátero de boxeo equipado con los muñecos y sus respectivos mandos. La figura 2ª es una sección longitudinal de uno de dichos mandos totalmente preparado para su funcionamiento. La figura 3ª corresponde a una sección de detalle, mostrando la disposición interior de la canal que aloja los dispositivos de gobierno. Finalmente, en las figuras 4ª y 5ª se recogen sendas secciones, frontal y lateral, de uno de los boxeadores, mostrando 30 el sencillo mecanismo de accionamiento de los brazos.

35 Concretando nuestra descripción al contenido de las precitadas figuras, apreciamos señalado con -1- el fino tablero que sirve como tapiz de competición, a cuyo alrededor se han simulado las clásicas doce cuerdas 40

10475

182582



45 -2-. Este tablero se sustenta sobre dos bloques en dos  
esquinas opuestas -3-, que determinan unos espacios in-  
feriores libres -4- en los que se alojan y mueven las  
pértigas de mando -5- que se apoyan en unas barras -3'-.  
Dichas pértigas están constituidas por una especie de  
caja, abierta inferiormente y dotada de suficiente lon-  
gitud, en cuyo interior se alojan sendas pletinas -6-,  
que en el extremo posterior se proyectan perpendicular-  
mente hacia afuera y reciben, en forma articulada, los  
50 gatillos verticales -7-. Por su parte, la caja o pértiga  
-5- mediante el acodamiento -5'- se solidariza con el  
puente transversal -8-, definido en sendos mangos verti-  
cales -9-, paralelos a los gatillos -7- y relacionados  
con ellos por medio de los puntos de articulación -10-.  
55 De esta forma, las manos de los jugadores asirán los man-  
gos -9-, apoyando sus dedos índices en los respectivos  
canes -11-, de manera que al presionar sobre ellos se  
produce un avance de las pletinas -6-, venciendo la re-  
sistencia de los muelles -12-, alojados en el interior  
60 de las canales -5-, y encargados de recuperar la posi9  
ción inicial de las pletinas -6-, cuando cesa la presión  
sobre los gatillos.

65 En sus extremos delanteros, cada una de las ple-  
tinas -6- se articula a una biela -13-, portadora en su  
extremo opuesto de una placa imantada -14- colocada sobre  
su superficie. Estas placas constituyen los imanes mó-  
viles, puesto que si en estado de reposo ocupan una po-  
sición atrasada, al ser accionados los gatillos -7-, y  
por el desplazamiento de las pletinas -6-, se proyectan



70 hacia adelante, siguiendo siempre un recorrido rectilí-  
neo, cuyo recorrido está guiado por los bordes laterales  
-15- de la plataforma -16- que soporta a las bielas. En  
los extremos delanteros de los citados bordes se montan  
los imanes fijos -17-.

75 Según muestra la figura 1ª del plano, el man-  
do descrito se introduce en el espacio -4-, inmediatamen-  
te debajo del tablero -1-. Sobre dicho tablero se colo-  
ca el muñeco boxeador -18-, cuyo cuerpo está hueco, alo-  
jando en su base un soporte -19- dotado en su parte de-  
80 lantera de dos imanes fijos -20-. Este soporte configura  
sendas guías centrales -21-, en cada una de las cuales  
se aloja y desliza un patín -22- provisto en su base  
de un imán -23-. Los patines se prolongan en placas ver-  
ticales -24-, por el interior del muñeco, rematadas por  
85 tramos horizontales -25-, que salen al exterior, a la  
altura del pecho del muñeco, como si se tratara de sus  
brazos, y concluyen en bolas -26-, que simulan los puños  
del boxeador.

90 El muñeco se coloca en el tablero -1-, de ma-  
nera que sus imanes -20- queden situados y afectados so-  
bre los imanes fijos -17- de los mandos, al tiempo que  
los imanes móviles del muñeco -23-, coinciden con los  
imanes móviles -14- de los mandos. Al proyectarse estos  
hacia adelante, por la presión ejercida sobre los gati-  
llos harán lo propio, puesto que la atracción se mani-  
95 fiesta a través del tablero -1-, los imanes -23- del mu-  
ñeco, con lo que sus brazos -25- se proyectarán hacia  
adelante, con la intención de golpear al muñeco aponente.



100

Según se accione uno u otro gatillo, o los dos al mismo tiempo, cada muñeco golpeará con uno u otro brazo o con ambos, teniendo en cuenta que si un golpe llega de lleno al oponente, tendrá suficiente fuerza para que los imanes fijos de aquel -20- pierdan contacto con los imanes fijos -17- del mando y caiga sobre el tapiz, pudiendo desplazarse ambos muñecos por todo el cuadrilátero, mediante el desplazamiento de los mandos.

105

110

Suficientemente descrita la naturaleza de nuestro Modelo de Utilidad, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de sus diferentes partes, siempre y cuando no se vea alterada su esencialidad, contenida en la siguiente

N O T A  
= = = =

115

Los puntos que se reivindicán en el presente Modelo de Utilidad, son:

120

1ª.- Juego de boxeo de sobremesa, caracterizado por constar el juego de un fino y fuerte tablero, a modo de cuadrilátero, sustentado sobre dos bloques diametralmente opuestos, con barras formando un bastidor, por debajo de cuyo tablero se coloca un mando constituido por una pértiga hueca, en cuyo interior se encuentran dos pletinas paralelas que posteriormente concluyen en sendos gatillos verticales articulados a los mangos verticales en que se define la pértiga, de forma que al presionar sobre los gatillos se produce un desplazamiento hacia adelante de la pletina correspondiente, en cuya parte anterior cada una de ellas presenta un imán,

125



130

siendo guiada, en esta zona anterior, por una plataforma con bordes, en cada uno de los cuales existe un imán fijo.

135

140

145

2º.- Juego de boxeo de sobremesa, caracterizado por colocarse cada uno de los boxeadores sobre las partes anteriores de sus respectivos mandos, de manera que los imanes fijos de estos se sitúen bajo los imanes fijos de la base del muñeco, ejerciendo su atracción a través del espesor del tablero, mientras que sobre los imanes móviles del mando se sitúan los imanes móviles previstos en la base del muñeco, cada uno de los cuales se encuentra montado en un patín, convenientemente guiado, que se prolongan verticalmente por el interior del muñeco y se definen en tramos horizontales que salen al exterior por el frontis, rematándose por bolas a modo de puños, de forma que los desplazamientos originados por la presión sobre los gatillos, se traducen en desplazamientos hacia adelante de estos puños, intentando golpear con suficiente fuerza al muñeco oponente, para derriberle haciéndole perder la atracción entre sus imanes y los de su mando. Y

150

3º.- "JUEGO DE BOXEO DE SOBREMESA", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.



22 JU

- 7 -

Esta Memoria consta de SIETE hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 153 líneas.

Valencia, a 14 de Julio de 1972

Por autorización de los interesados.

*M. De Valle*



FIG. 1

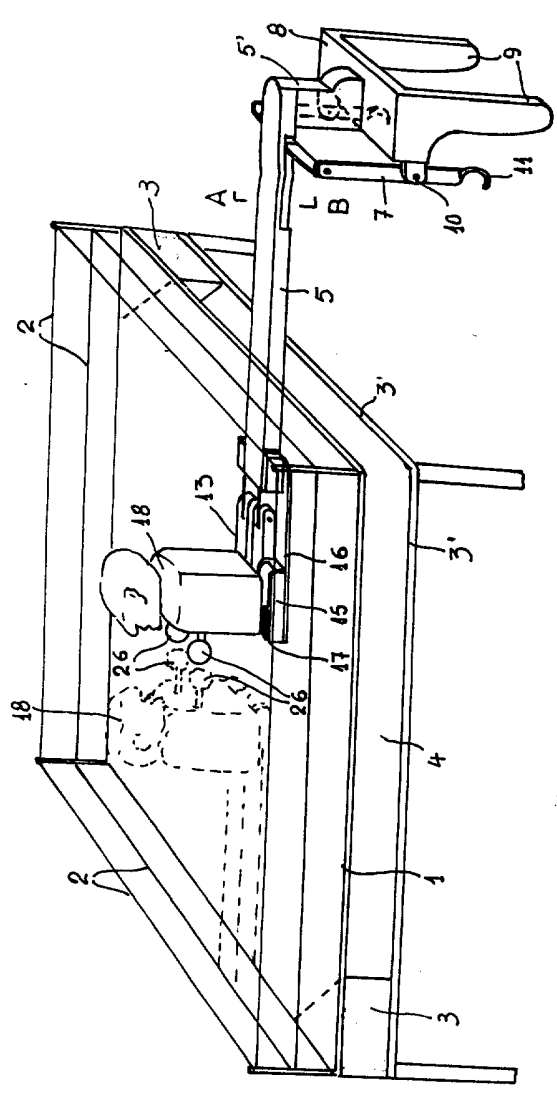


FIG. 4

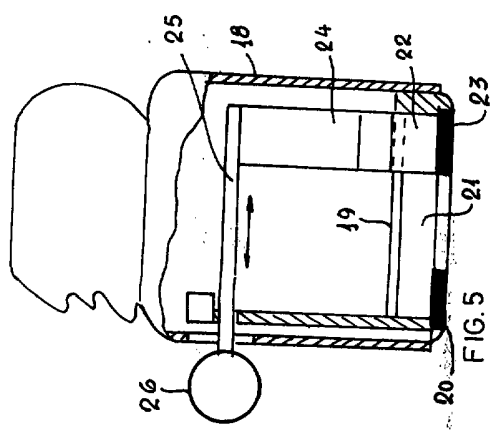


FIG. 5

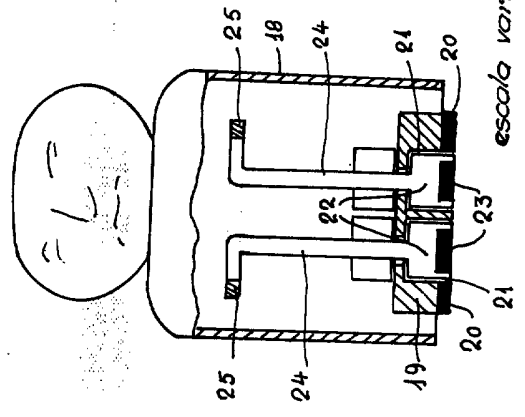


FIG. 2

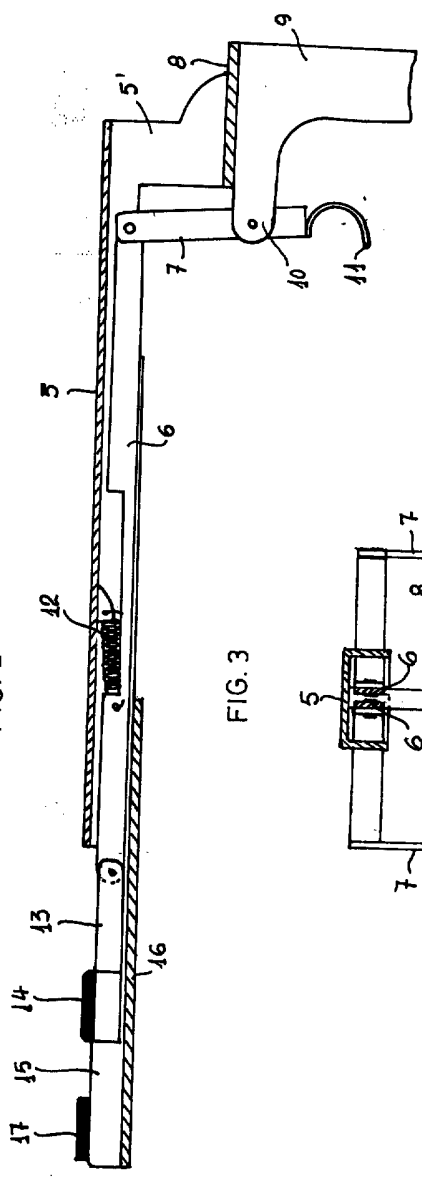
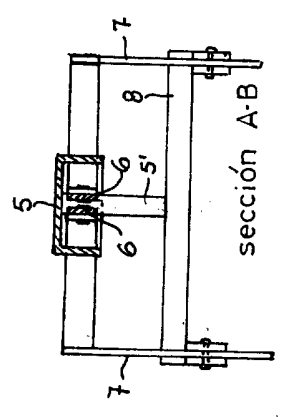


FIG. 3



escala variable  
valencia julio 1972  
p.a.