

182879



A 63 B

M O D E L O  
D E  
U T I L I D A D

a favor de MIKMIK, S. A., entidad española, domiciliada en Barcelona, Calle Industria, 295, por "JUEGO DE TIRO DE HABILIDAD".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de tiro de habilidad, totalmente inofensivo y que presenta alicientes tanto para niños, como para mayores.

El juego basado en la habilidad de los participantes siempre despierta interés, por el espíritu de competición y superación que estimula en los jugadores.

Con el juego objeto de la invención el interés es máximo, toda vez que el blanco consta de piezas móviles que actúan de acuerdo con la precisión con que se ha lanzado el objeto utilizado como proyectil inofensivo.

20474

182879

7 JUL



El juego en cuestión consta esencialmente de un marco base con pies de sustentación, dotado de una pluralidad de casilleros, en los que están montados otros tantos cuerpos poligonales giratorios, Estos cuerpos presentan una de sus caras a modo de diana con dos zonas de impacto, mientras que las otras caras son portadoras de signos que indican la puntuación obtenida al lanzar un objeto sobre el casillero, que obliga a girar al cuerpo poligonal, en uno u otro sentido, según la zona alcanzada con el impacto. Estos cuerpos presentan topes que impiden el giro en un sentido cuando han adoptado la posición indicadora de puntuación, mientras que en la posición de diana lo dejan libre en los dos sentidos.

Los cuerpos poligonales giratorios son, preferiblemente prismático - triangulares, y están dotados en las bases de sendos cojinetes de giro, de contorno triangular, los cuales se apoyan sobre sendos tetones que sobresalen de los lados del cajetín, de forma que tienden a mantener en equilibrio estable al citado cuerpo cuando los tetones coinciden con cualquiera de los ángulos del cojinete. Estas posiciones estables corresponden a las de diana o de puntuación, en las dos versiones, según la cara situada a la vista.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos en los que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización del objeto de la invención.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en

15.  
  
  
  
  
20.  
  
  
  


25.

18



perspectiva del juego, con los cuerpos giratorios en posición de diana; la figura 2 es una vista similar, si bien los cuerpos giratorios se hallan en distintas posiciones; la figura 3 es un detalle en perspectiva de uno de los cuerpos separado del casillero; la figura 4 es una sección longitudinal de uno de los cuerpos en equilibrio estable, con la cara de diana situada a la vista; la figura 5 es una vista similar, si bien se encuentra a la vista una de las caras de puntuación; y la figura 6 es una vista similar a la anterior pero con el cuerpo situado con la otra cara de puntuación a la vista.

5.

10.

El juego de tiro de habilidad descrito consta en los dibujos de una base -1- dotada de patas de sustentación -2- y que forma una pluralidad de casilleros -3-. En cada casillero está montado con posibilidad de giro un cuerpo prismático triangular -4-, dotado en sus bases de sendos cojinetes de giro formados por un marco triangular -5- que se apoya en un tetón -6- que sobresale del lado correspondiente del casillero -3-:

15.



20.



De cada una de las bases de los cuerpos -4- sobresalen dos topes -7-, junto a lados opuestos, susceptibles de apoyarse contra otros dos resaltes -8- del casillero, respectivamente.

25.

Una de las caras del cuerpo -4- presenta dos referencias -9- y -10- junto a lados opuestos, que constituyen otros tantos puntos de diana. Otra de las caras presenta un signo convencional -11- que establece una puntuación y la otra cara está dotada de un signo distinto -12-.



El juego se completa con una serie de saquitos -13- lastrados, susceptibles de ser lanzados sobre los cuerpos -4-.

5. El juego consiste en líneas generales, en lanzar sobre los puntos de diana -9- y -10- las bolsas -13-. Según que la bolsa caiga sobre uno u otro de los signos o puntos -9- y -10-, el cuerpo gira libremente hacia uno u otro lado, quedando estabilizada la posición vuelta con una de las caras de puntuación, -11- ó -12- gracias a que el cojinete -5- tiende a estabilizar sus posiciones situando uno de sus ángulos sobre el tetón -6-.

10. Cuando el cuerpo -4- queda en una de las posiciones indicadas en las figura 5 y 6 , uno de los topes -7- se apoya contra el resalte correspondiente -8- imposibilitando el giro en un sentido determinado. En cambio, cuando el cuerpo está en posición de diana, es decir con las referencias -9- y -10- a la vista, el giro se realiza hacia cualquier lado.

15. Los jugadores pueden competir de distintas formas, ya sea intentando lograr los impactos en uno de los puntos -9- ó -10- que se considere de más valoración, o bien pueden cada uno intentar situar tres cuerpos en hilera con la misma cara vuelta, lo cual puede impedir el contrario lanzando sus proyectiles sobre los casilleros que todavía no han girado para situarlos en la posición opuesta a la que conviene al contrario.

20. Como se deduce de los descrito el juego puede tener numerosas variantes en su reglamento y, en cualquier

25.



caso resulta entretenido y competido, ya que requiere la habilidad y puntería de los participantes.

Serán independientes del objeto de la invención los materiales empleados en la construcción de las distintas piezas que componen el juego, formas y dimensiones de las mismas y cuantos detalles accesorios puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

- . -

N O T A

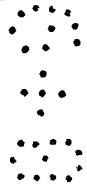
Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:-

10.



1. Juego de tiro de habilidad, caracterizado esencialmente por el hecho de que consta de un marco base dotado de una pluralidad de casilleros abiertos en los que están montados oscilantes otros tantos cuerpos poligonales, los cuales presentan una de sus caras a modo de diana, con dos zonas de blanco opuestas entre sí y de distinta valoración mientras que las otras caras son portadoras de signos que indican la puntuación obtenida al lanzar un objeto sobre el casillero que obliga a girar al cuerpo poligonal, en uno u otro sentido, según la zona del impacto, cuyos cuerpos están dotados de topes que impiden el giro en un sentido cuando indican la puntuación del impacto, mientras que en la posición de diana lo dejan libre.

15.



20.



2. Juego de tiro de habilidad, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que los cuerpos giratorios son prismático-trianguulares y están dotados en las bases de sendos cojinetes de giro, de contorno triangular, que se apoyan sobre sendos tetones que sobresalen de los lados del cajetín, que tienden a mantener en equilibrio estable al cuerpo al situarse en cualquiera de los ángulos de los cojinetes, cuyas posiciones estables corresponden a las de diana de puntuación, según la cara situada a la vista.
- 5.
- 10.

3. Juego de tiro de habilidad.

La presente memoria descriptiva consta de seis hojas foliadas escritas a máquina por una sola cara.

Barcelona, 7 de julio de 1972

MIKMIK, S. A.

p. a. **E. PONS**

P. E.



FIG. 1

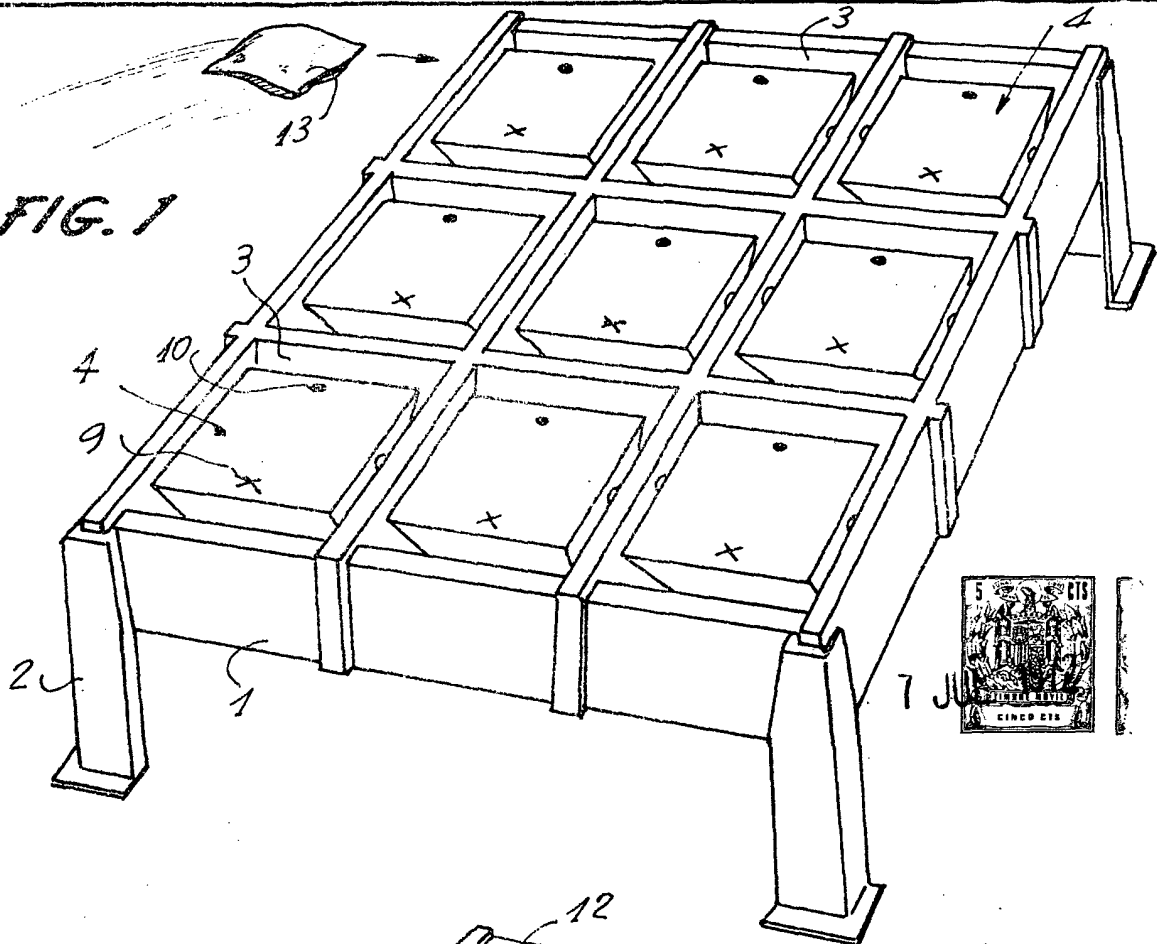
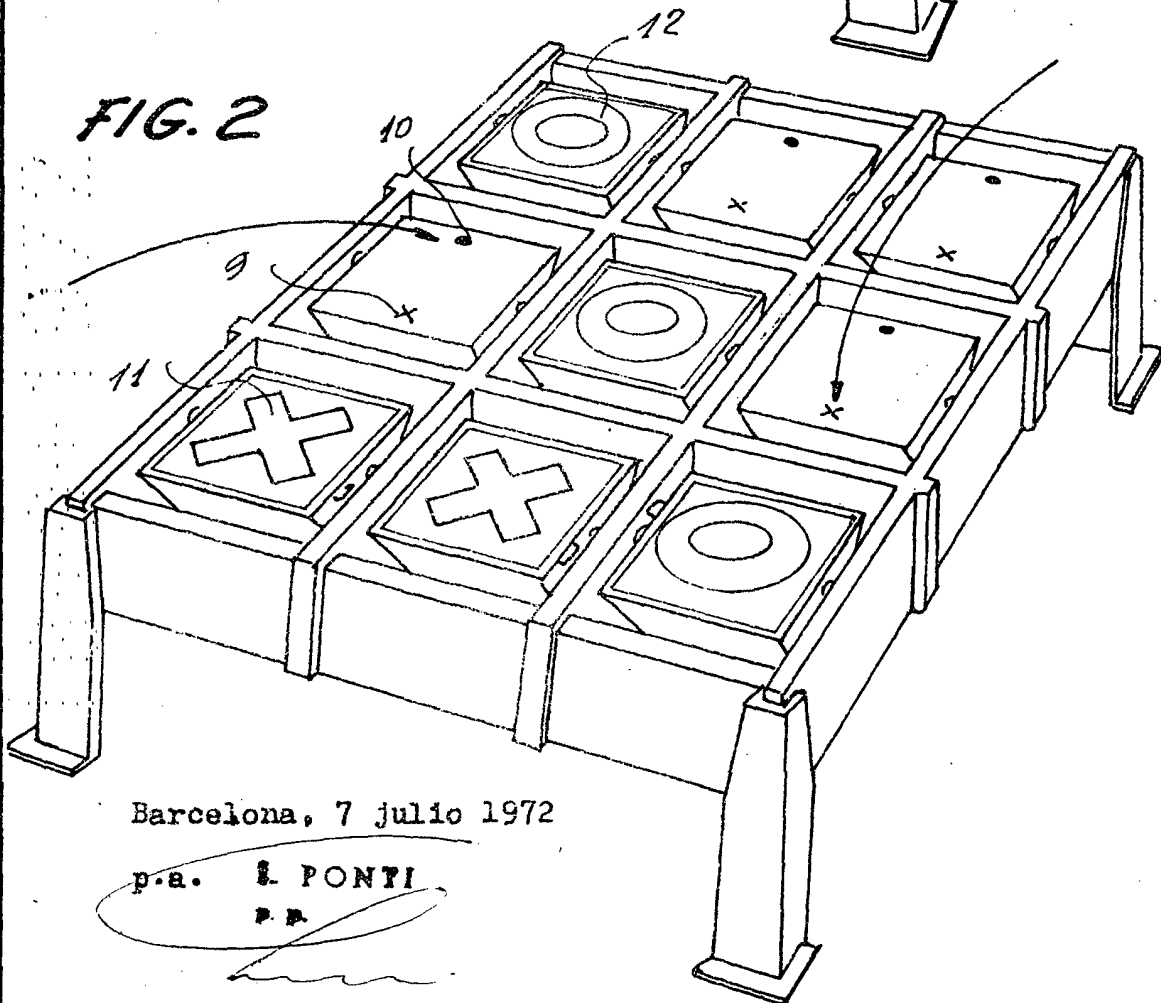


FIG. 2



Barcelona, 7 julio 1972

p.a. E. PONTI

P. P.

22358/4

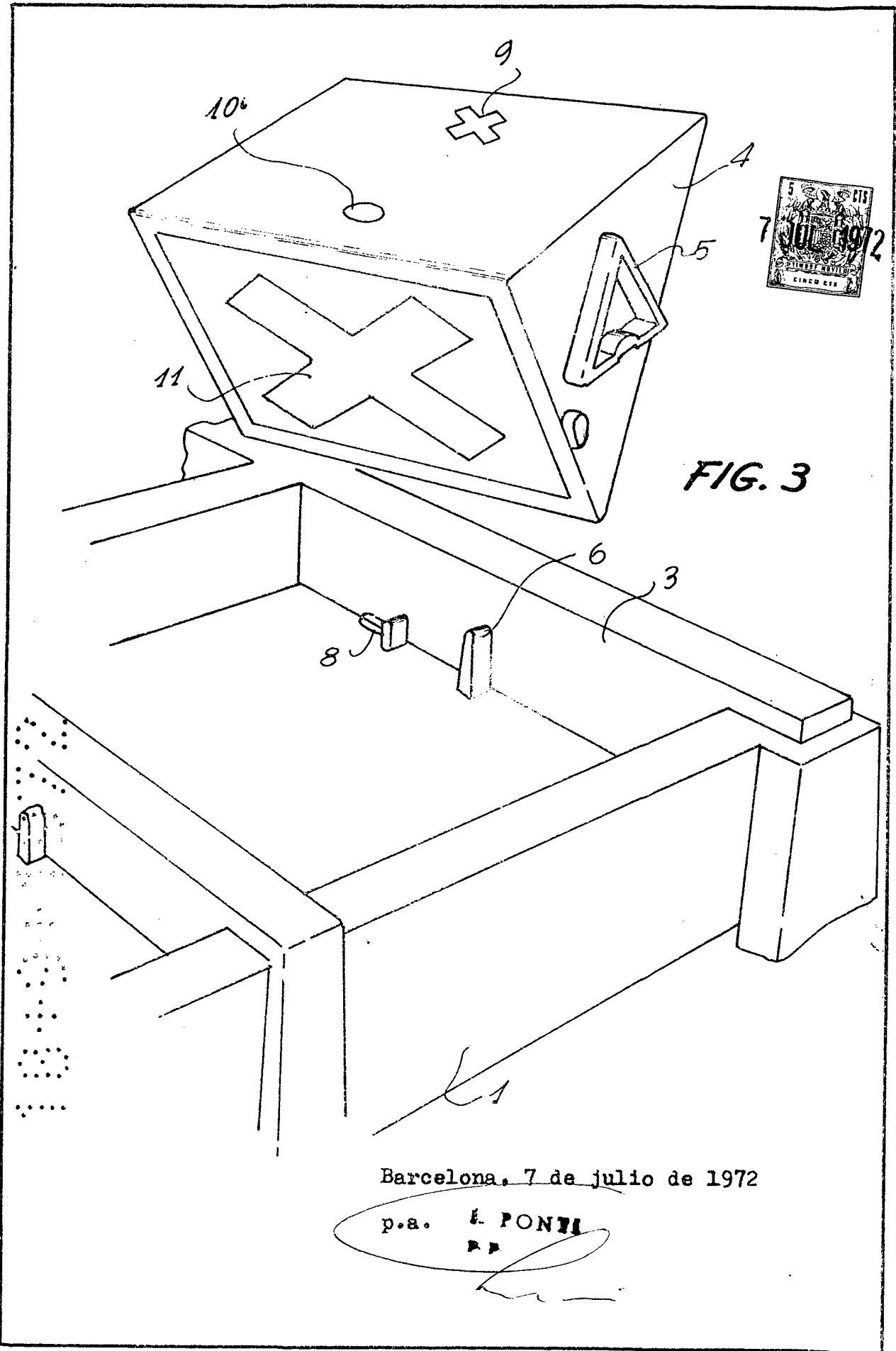


FIG. 3

22358/4

Barcelona, 7 de julio de 1972

p.a. E. PONTI

PP



FIG. 4

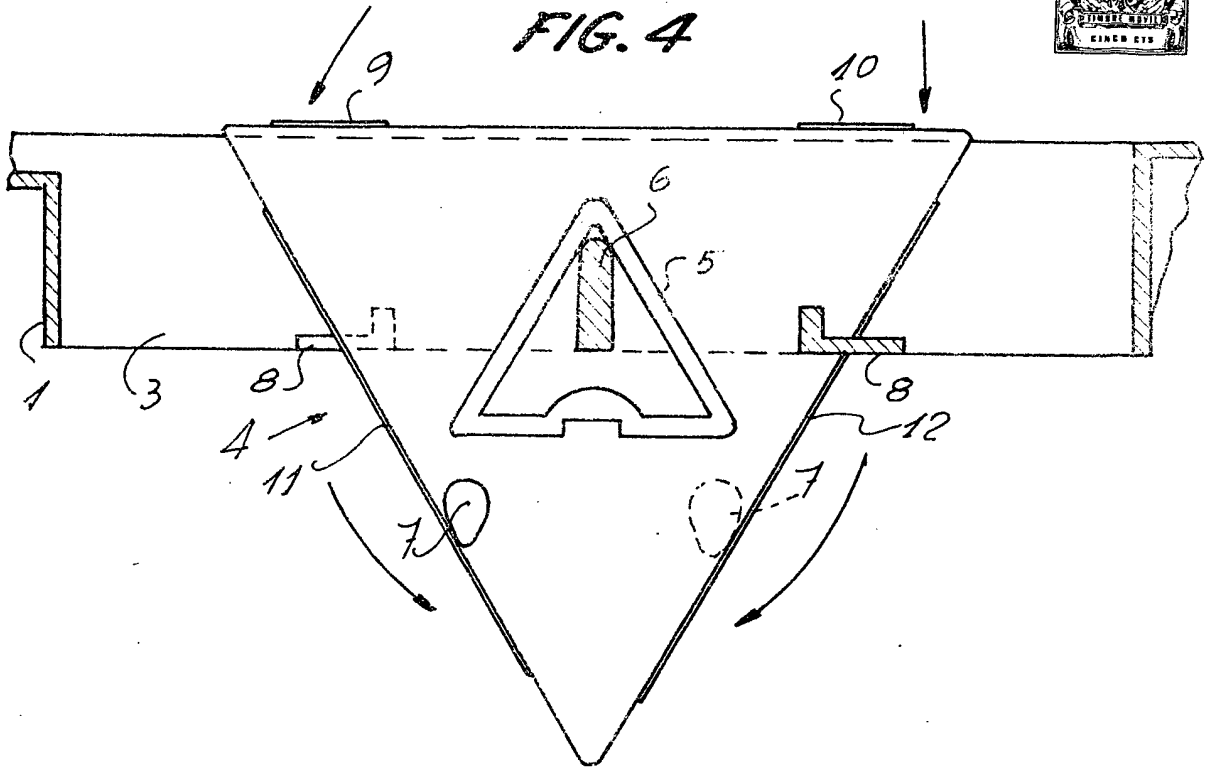
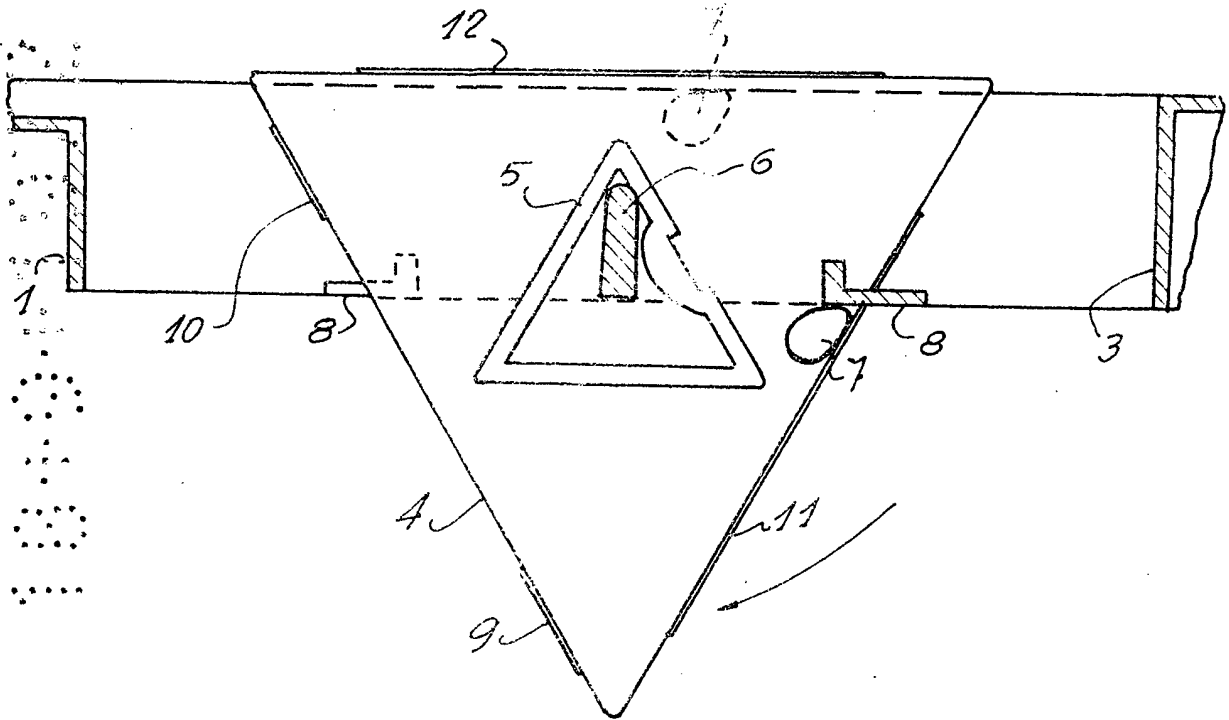


FIG. 5



Barcelona, 7 de julio de 1972

p.a. I. PONS

P.P.

22358/4

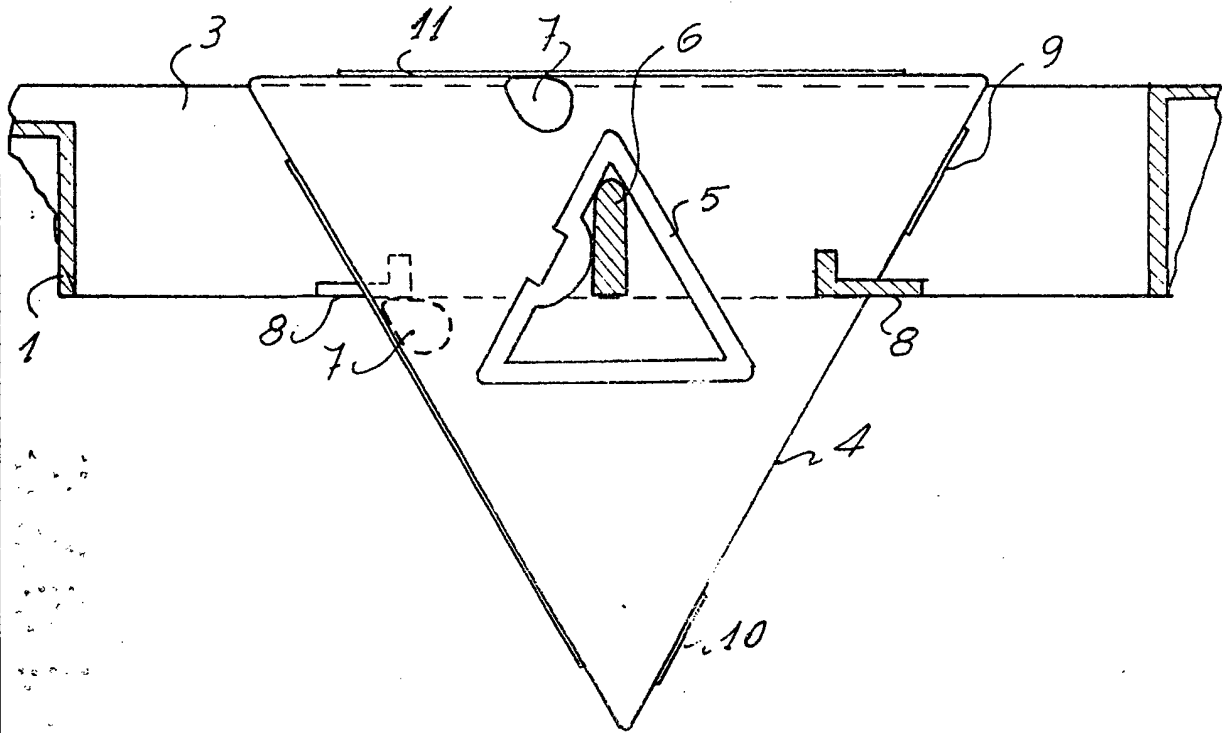
25474

MIKMIK, S. A.

CUATRO HOJAS  
Hoja nº 4



FIG. 6



4/00022

Barcelona, 7 de julio de 1972

p.a. E. PONTI

» »