



MEMORIA DESCRIPTIVA

— MODELO DE UTILIDAD.

DURACION: VEINTE AÑOS

OBJETO: " UN JUEGO DE HABILIDAD ".

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

Solicitante: D. Antonio INZA Gil y D. Juan José BONILLA Ormazabal.

Residencia: SAN SEBASTIAN (Guipúzcoa) - c/ Oquendo, núm. 11.

Nacionalidad: españoles.

3:6:7:

984714



La presente descripción se refiere, como su enunciado indica, a un juego de habilidad, especialmente concebido para pasatiempo y entretenimiento al mismo tiempo que se practica el pulso y buen tino de los usuarios.

5 La esencialidad de la invención consiste en un aro circular o poligonal, realizado en materiales y dimensiones variables, susceptible de ser solidarizado a un pie soporte previsto para ser clavado en el suelo mediante un regatón, o bien do-
tado de peana o base similar, el cual se situa a cierta distan-
10 cia del jugador que ha de tratar de hacer pasar a través del aro un número variable de discos o platos de configuración circular y sección variable, siendo el ganador quien mayor número de veces introduzca los platos a través del aro.

A continuación se hará una descripción completa del
15 aludido modelo con referencia al plano que se acompaña, en el cual se representa, a simple título de ejemplo, no limitativo, una forma preferente de realización susceptible de todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren fundamentalmente sus ca-
racterísticas esenciales.

20 En dicho plano:

La figura 1ª, muestra una vista frontal de un aro mon-
tado sobre un pie soporte.

Las figuras 2ª y 3ª, corresponden a sendas variantes
de realización del pie soporte.

25 La figura 4ª, es una vista en planta de un plato para lanzar.

La figura 5ª, corresponde a una sección diametral del
plato.

Según queda representado en las figuras anteriormente
30 reseñadas, el juego objeto del presente registro comprende un aro



184714



35 circular (1) o envolvente poligonal variable, realizado prefe-
rentemente en materia plástica, si bien puede ser fabricado en
otros materiales variables, bien sea en una sola pieza o de va-
rias acopladas entre si para conformar la forma poligonal o cir-
cular; en el presente caso se ha representado un aro obtenido
mediante dos mitades que permite ser plegado para su almacena-
miento y transporte; en este caso, dichas piezas perimetrales
se unen mediante unos casquillos (2), a presión o rosca.

40 En la parte inferior del aro (1) se previene un cas-
quillo con derivación en T (3), cuyo cuerpo, orificado interior-
mente permite recibir el extremo de una varilla soporte (4), bien
calada a presión, rosca o mediante otro sistema de fijación. El
extremo inferior de la varilla soporte (4) puede estar dotada
45 de un regatón (5) que permita ser elevado en la tierra, ó bien
dotado de un trípode (6) o una base cualquiera (7), según se
muestra en las figuras 2ª y 3ª, que permitan un fácil apoyo so-
bre el suelo.

50 Asimismo, el presente juego comprende varios platos o
discos (8) de naturaleza preferentemente plástica, baquelita o
cualquier otro material ligero, con objeto de que su lanzamien-
to no pueda perjudicar a personas u objetos. Dicho plato o dis-
co (8) puede ser de diversas formas, bien plano o dotado de una
superficie aerodinámica que permita su lanzamiento, ya que su
objeto es introducirlo por el aro (1) situado a distancia varia-
55 ble del lanzador.

Las dimensiones de todos los elementos pueden ser va-
riables, si bien deben guardar una cierta relación entre el aro
(1) y los discos (8).

60 Como es fácil deducir, el juego en si consiste en lan-
zar un número determinado de platos (8) desde cualquier distan-



cia, siendo ganador aquel jugador que introduzca un mayor número a través del aro (1).

65 La forma, dimensiones y materiales podrán ser variables y en general cuanto sea accesorio o secundario, siempre que no altere, cambie o modifique la esencialidad del objeto que se describe.

Los términos en que queda redactada esta Memoria son ciertos y fiel reflejo del objeto descrito, debiéndose tomar con carácter amplio y nunca en forma limitativa.

N O T A :

70 El MODELO DE UTILIDAD, que se solicita, deberá recaer, precisamente, sobre las particularidades características de las siguientes reivindicaciones:

75 1ª).- Un juego de habilidad, c a r a c t e r i z a d o por comprender un aro, constituido por una o más piezas perimetrales susceptibles de ser ensambladas entre si, en el que previene un casquillo de acoplamiento al extremo de una varilla soporte dotada de un regatón o peana inferior para fijarla verticalmente en el suelo; el aro está dimensionado convenientemente para permitir el libre paso de unos platos o discos de material ligero, susceptibles de ser lanzados desde distancias variables.

80 2ª).- Un juego de habilidad, según la anterior reivindicación, caracterizado porque el aro de paso de discos puede adoptar cualquier forma poligonal determinada por un perímetro cerrado convexo obtenible en una sola o varias piezas susceptibles de ser ensambladas entre si.

85

3674



174714

3ª).- "UN JUEGO DE HABILIDAD".

Todo ello según queda expuesto en la presente Memoria que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y una hoja de dibujos que con la misma se acompaña.

MADRID, 18 OCT. 1972

P. A.

Modesto Polo

P. P.

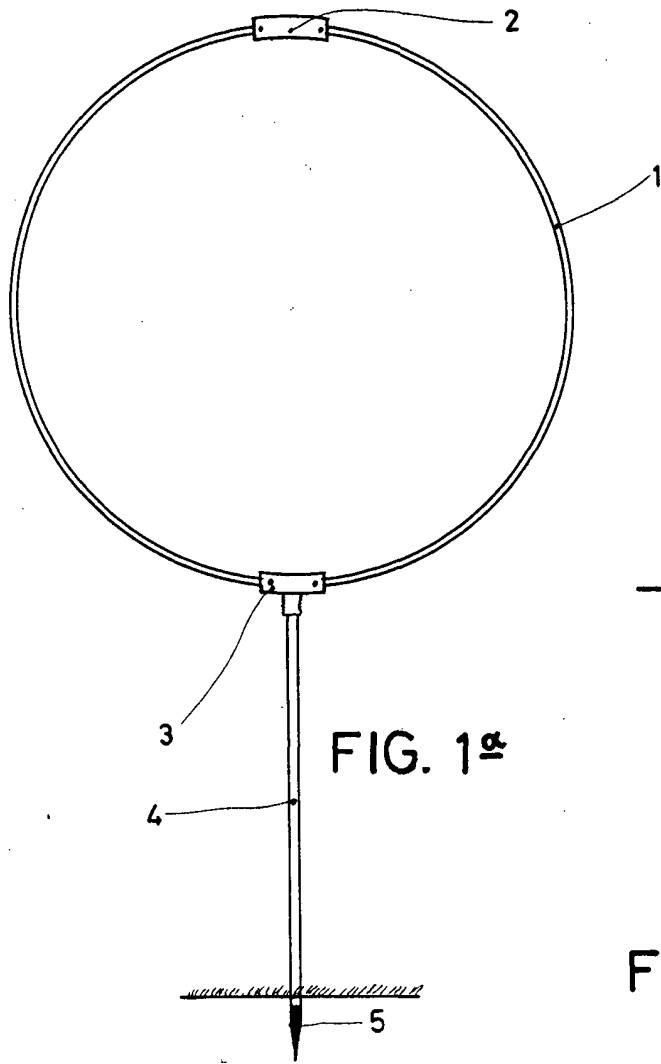


FIG. 1ª

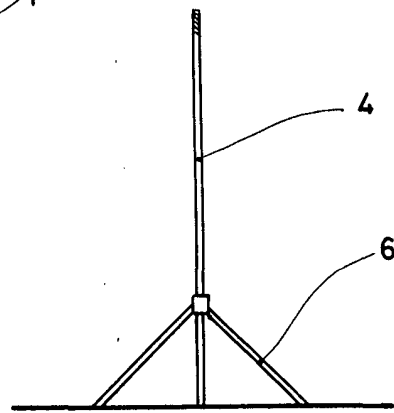


FIG. 2ª

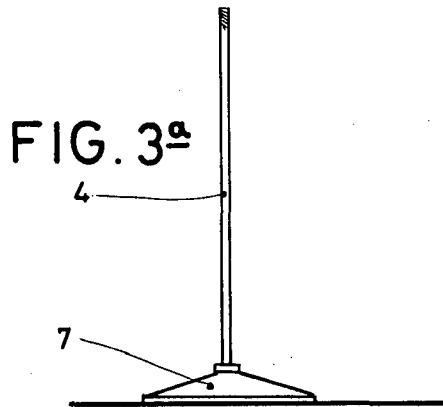
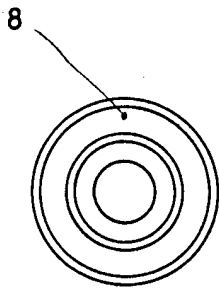


FIG. 3ª

FIG. 4



ESCALA VARIABLE

FIG. 5ª



Madrid 18 OCT. 1972

Modesto Polo
P.P.