

187103

23



A 63 A

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

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

Nacionalidad: ESPAÑOLA

Domicilio: VALENCIA - Av. Baron de Carcer, 34

Objeto: "MUÑECO PARA JUEGOS DE SOBREMESA, PERFECCIO
NADO".

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 En el cuerpo de la presente Memoria Descripti
va y con la ayuda del Plano adjunto, van a quedar expues
tas las circunstancias que concurren en un muñeco perfec
cionado, para juegos de sobremesa, del tipo que es accio
nado mediante el concurso de imanes, situados sobre unas
plataformas al extremo de los terminales de unas barras,
y cuyos perfeccionamientos han dado como resultado una
mayor movilidad y agilidad de desplazamientos sobre el -
10 del juego de que se trate, por cuanto esta estructura
es susceptible de ser empleada en diferentes tipos -



de juegos, basados en iguales o similares circunstancias. Posee pues las características de utilidad y novedad - que exige el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial, para que a sus titulares les sea discernido el privilegio de su exclusiva explotación industrial y comercial.

En la estructura que anteriormente se proyectó, el imán base del muñeco, se encontraba totalmente embebido y formando un todo solidario con el muñeco, de forma que se producía un fuerte agarre al tablero (bajo el cual se deslizan los imanes que deben desplazar al juguete), haciendo pesadísimo el arrastre del muñeco.

Con el fin de obviar este inconveniente, se ha ideado una nueva estructura, con lo que el agarre es mínimo, el muñeco puede pivotar sobre un eje central, y los desplazamientos de aquel sobre el tablero son ágiles., rápidos y sin esfuerzos.

Para comprender mejor nuestra siguiente descripción hemos considerado oportuno acompañar una lámina de dibujos, en la que se recoge un caso práctico de realización, con la natural advertencia de que estos gráficos se aportan a título de ejemplo y por ello deberán ser considerados en su más amplio sentido y sin limitación alguna:

La figura 1ª nos muestra un muñeco visto en alzado y con una sección de su base, que en el detalle A, se ve notablemente ampliado en la figura 2ª; en cuanto a las figuras 3ª y 4ª, constituyen sendas vistas en alzado y en planta superior de las plataformas y mandos



que por debajo del fino tablero permiten desplazar a los muñecos sobre éste y hacerles describir círculos sobre su eje, para aplicar golpes o mandobles a los muñecos del bando rival.

45 Refiriendonos a las precitadas figuras, señalamos con -1- a la figura corpórea del muñeco, que normalmente tiene una forma aproximadamente cilíndrica, con una prolongación que a modo de pié -2-, oculta en su base un imán -3- que crea y constituye un punto de apoyo
50 del muñeco, que es el que luego se desplaza en círculo. En la base del muñeco y dentro del eje imaginario en que se sitúa su centro de gravedad, se encuentra el vástago -4-, que desciende verticalmente y experimenta un ensanchamiento troncocónico directo -5-, vástago y ensan
55 chamiento que, de forma holgada se encuentran situados en el centro del imán de base -6-, provisto al efecto del orificio pasante -7-, con dintorno extremo también en forma troncocónica -8-, y cuyas holguras indicadas permiten al cuerpo del muñeco pivotar sobre el imán, sin rozar apenas sobre el tablero y apenas originando roces que entor
60 pezcan o frenen los desplazamientos.

 Con -9- designamos al asidero del mando, provisto del gatillo -10- cuya tracción promueve la atracción de la varilla -11- en cuyo extremo se prende el cordón
65 -12-, que pasado por una gargantilla de una poleílla -13- tiene su otro extremo -14- prendido a un muelle -15- que tiende a atraerlo a la posición normal o de reposo que es la mostrada en la figura 4ª. Con -16- designamos al imán que en posición centrada se halla sobre la poleílla y sobre el que vendrá a descansar el imán de base -6- mien
70



tras que en el contorno se encuentra el otro imán -17-, sobre el que apoyará el otro pié y su correspondiente imán -3- del muñeco, para conseguir con el giro de la poleílla, los desplazamientos circulares del muñeco.

75 Suficientemente descrita la estructura objeto de este Modelo, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas siempre y cuando ello no afecte a su esencialidad, resumida en la siguiente

80

N O T A

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

85

1ª.- "Muñeco para juegos de sobremesa, perfeccionado", que se caracteriza porque los muñecos, en su parte inferior y coincidente con la vertical del mismo, se encuentra un vástago que sobresale por la parte inferior, que remata con un ensanchamiento troncocónico, y que se encuentra holgadamente introducido en un orificio central con extremo con dintorno de igual forma troncocónica, de un imán que se halla en posición centrada en la base del muñeco, con el que se solidariza por el expresado vástago, si bien entre el muñeco y su imán de base existe una cierta holgura que permite que pivote aquel sobre su eje y sobre el imán, de forma que no constituya obstáculo para sus desplazamientos sobre el tablero cuando por debajo es solicitado para sus desplazamientos. Y

90

95

100

2ª.- "MUÑECO PARA JUEGOS DE SOBREMESA PERFECCIONADO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la prededente Memoria

23 DIC.



- 5 -

100

Descriptiva y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de CINCO hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio - en 101 líneas.

Valencia, a 16 de Diciembre del 72

Por autorización del interesado

Juan López

23 D



FIG. 1

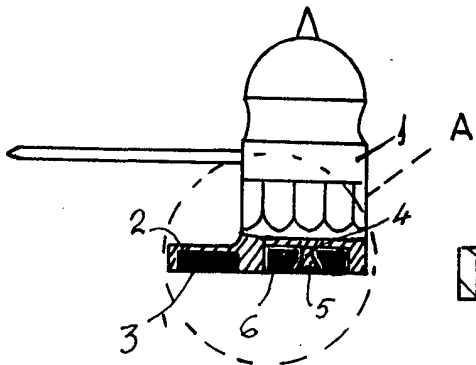


FIG. 2

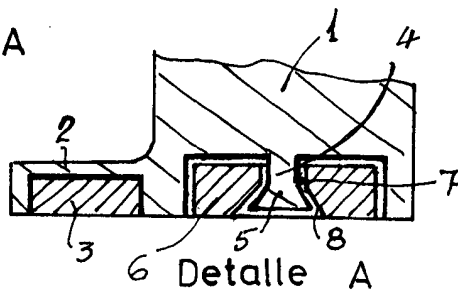


FIG. 3

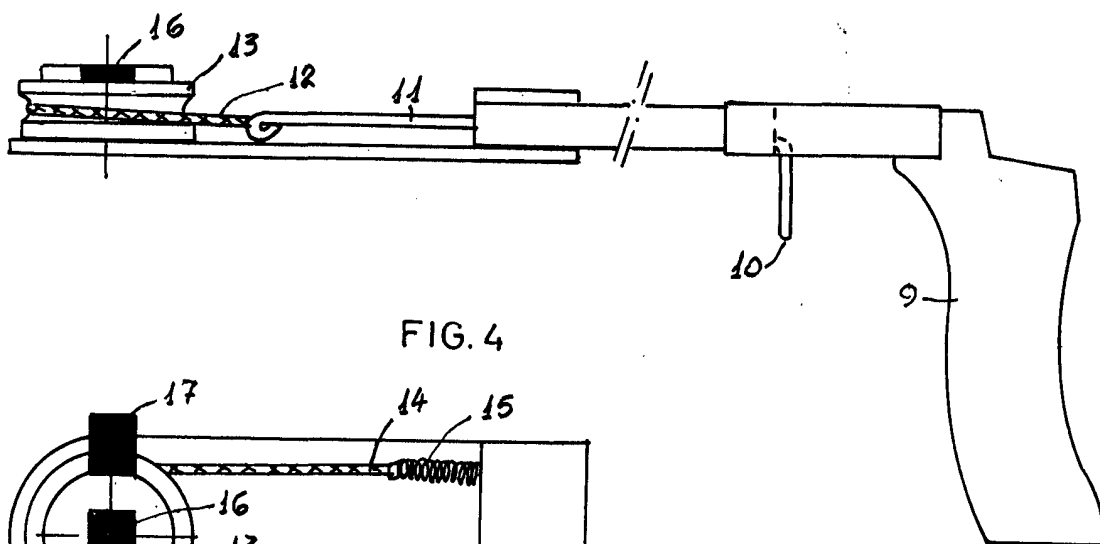
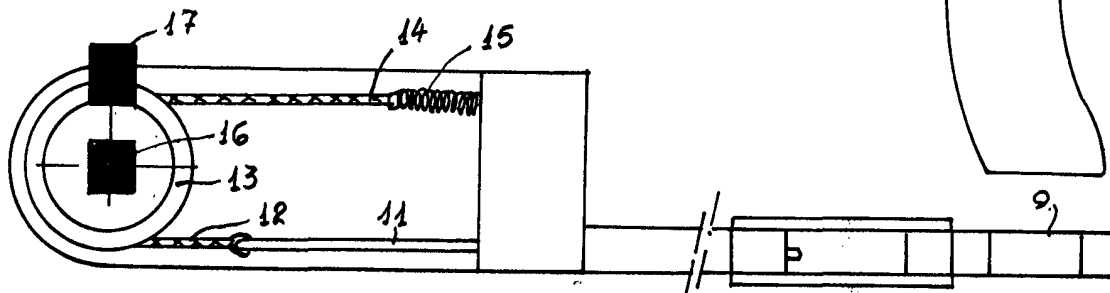


FIG. 4



escala variable
valencia Diciembre 1972
p.a.
Juan Lopez