

•••••

138242



1 FEB.

A63F

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

cuyo privilegio se solicita para España,  
sus territorios y plazas de soberanía, a  
favor de:

LUIS CONGOST, S.A.

entidad española, domiciliada en Hospitalet  
de Llobregat (Barcelona), Travesía Industrial  
s/n, relativo a:

"JUEGO DE DESTREZA"

=====

188242



MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de destreza, por medio del cual se pone a prueba la habilidad de los jugadores, dado que se tiene que ejercer puntería en unos disparos, y presteza en la captación de los proyectiles antes de ser despedidos, todo lo cual aporta un acusado aliciente. - - - - -

El juego en cuestión se caracteriza porque está constituido por una base soportante rígida que forma el campo de juego en pendiente, y su contorno, por un cañón giratorio en forma de pieza acanalada que articula, por un pivote central, en una placa soporte y se acopla a una rueda dentada que engrana con un piñón concéntrico a una estrella lanzabolas, y por una palanca de mando alojada en el cañón y montada en su pivote de giro, cuya palanca se acopla a una pieza acodada empujadora de bolas, habiendo en la parte alta del campo de juego una pluralidad de cazoletas dispuestas para la retención de bolas, de modo que al ser dado un ángulo de giro al cañón, por acción manual, la rueda dentada produce el giro de la citada estrella, la cual despidе hacia la parte alta del campo las bolas que se sitúan entre sus brazos, de suerte que al descender las mismas por el mismo campo deben ser captadas por la boca del cañón, a razón de una por jugada, tras lo cual se apunta con el mismo cañón una de las cazoletas y se dispara la correspondiente bola, por pulsación de la palanca de mando que produce un golpe a la pieza empujadora, tratándose de colocar dicha bola en aquella cazoleta. - - - - -

180242

1 FEB



Otros objetos y características de la invención se irán dando a conocer en detalle a lo largo de la descripción que sigue, haciendo referencia a los dibujos ilustrativos que la acompañan. En los dibujos: - - - - -

5. Figura 1, representa el juego objeto de esta invención, visto en planta, sin el cañón disparador de bolsa. - - - - -

Figura 2, corresponde a una sección de la figura anterior, por una línea II-II. - - - - -

10. Esencialmente, este juego está compuesto por una base soportante 1, complementada inferiormente por una placa de fondo 2, por un dispositivo lanzador o cañón 3 acoplado a una rueda dentada 4, por una estrella lanzabolas 5 con piñón concéntrico 6, por una placa soporte 7 para el cañón 3, por una palanca de mando 8 relacionada con una pieza empujadora 9, y unas bolas 10. - - - - -

20. La base soportante 1 es una pieza laminar, obtenida por moldeo en resinas sintéticas, que forma una superficie inclinada 11 o campo de juego, un canto periférico superior 12, una pared de contorno 13 y un reborde inferior saliente 14. En la parte alta del campo 11 hay unas cazoletas 15 a modo de hoyos retenedores de bolas 10. Se prevé que la cara superior del campo 11 posea una lámina decorativa 16. - - - - -

25. El cañón 3 es una pieza acanalada 17, con extremo posterior cerrado, que presenta un perfil variante en leve conicidad que se estrecha hacia la boca delantera; en su parte superior, esta pieza 17 tiene un orificio 18 para observación de bolas 10, un orificio 19 que origina un pivote tubular 20 y un orificio



1 FEB 1957

21 para la palanca de mando 8. En su parte interior, el cañón 3 tiene un tabique 22 con orificio 23 para la pieza empujadora 9. - - - - -

5. El pivote 20 sostiene la rueda dentada 4 por medio de un tornillo central 24; alrededor de dicho pivote 20 hay un casquillo 25 de sustentación, derivado de la placa soporte 7 que se apoya en un rebaje 26 de la base 1. La mencionada rueda 4 engrana con el piñón 6 derivado de la estrella 5 y montado firmemente en un eje 27 derivado de la placa 7; dicha estrella, 10. en el presente ejemplo gráfico, consta de seis brazos radiales.

15. La palanca de mando 8 es una pieza moldeada en resinas sintéticas, formando una parte plana 28 que se estrecha hacia la parte delantera, con borde trasero redondeado, teniendo un orificio 29 en el que penetra el pivote 20 del cañón 3, para solidarizarse al mismo, una prominencia 30 a modo de botón de pulsación, y un apéndice trasero 31 con orificio 32 para fijación en el citado cañón 3 por medio de un tornillo 33 aplicado en un resalte cilíndrico 34. - - - - -

20. La pieza empujadora 9, también obtenida en plástico, tiene una parte delantera plana 35, con reborde superior encorvado 36 terminado en recta, sobre la que actúa un resalte inferior 37 de la palanca 8. Dicha parte encorvada 36 se aplica en el orificio 23 del tabique 22 del cañón 3. - - - - -

25. Alrededor del pivote 20 del cañón 3, en su parte superior más ancha que la inferior, hay un resorte helicoidal 38 que queda comprendido entre la palanca 8 y el casquillo 25 de la placa 7. El orificio 19 del cañón 3 se cierra con una tapita 39.



8824

El funcionamiento de este juego es como sigue. Asiendo el cañón 3 y dándole un cierto giro angular, el movimiento se comunica por la rueda dentada 4 hacia la estrella 5, de modo que ésta produce con sus brazos un impulso contra las bolas 10 que hubiere intercaladas entre los mismos, algunas de las cuales, según sea su colocación, saldrán disparadas por el campo de juego, hacia su parte superior, y regresando hacia la parte baja al chocar contra el borde extremo; seguidamente, se trata de encarar el cañón 3 hacia una de las bolas en retroceso, procurando que penetre en la boca delantera del mismo. - - - - -

La bola 10 que penetre en el cañón 3 tendrá como objetivo una de las cazoletas 15, por lo que a continuación se apuntará hacia la misma y, apretando el botón 30 de la palanca 8, se causará un impacto contra la pieza empujadora 9, la cual, basculando hacia adelante, producirá un impulso a la referida bola. Entonces, el juego va siguiendo esta tónica, haciéndose notar que a cada giro del cañón 3, sea para disparar bolas 10 con la estrella 5 hacia el campo, o para enviarlas por el empujador 9 hacia una cazoleta 15, se obtendrá en ambos casos el primero de dichos efectos, por lo que las bolas 10 irán rodando sobre el campo. - - - - -

Se prevé el que las bolas 10 por una parte, y las cazoletas 11 por la otra, presenten una diversidad de colores, con lo cual, la bola que penetre en el cañón 3, visible por el orificio 18, será mandada hacia la cazoleta 11 que posea el mismo color. - - - - -

188242

1 FEB



Descritas convenientemente las características de la invención, se hace constar que en la misma podrán introducirse cuantas variantes de detalle pueda aconsejar la experiencia, siempre que con ello no se modifique la esencialidad de la misma que es la que se resume y concreta en las reivindicaciones que siguen.

5.

N O T A

Se declaran de novedad, utilidad y propiedad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las siguientes: - - - -

R E I V I N D I C A C I O N E S

10.

1.- Juego de destreza, caracterizado porque está constituido por una base soportante rígida que forma el campo de juego en pendiente, y su contorno, por un cañón giratorio en forma de pieza acanalada que articula, por un pivote central, en una placa soporte fija y se acopla a una rueda dentada que engrana con un piñón concéntrico a una estrella lanzabolas, y por una palanca de mando alojada en el cañón y montada en su propio pivote de giro, cuya palanca se acopla a una pieza acodada empujadora de bolas, habiendo en la parte alta del campo de juego una pluralidad de cazoletas dispersas aptas para la retención de bolas, de modo que al ser dado un ángulo de giro al cañón, por acción manual, la rueda dentada produce el giro de la citada estrella, la cual despidе hacia la parte alta del campo las bolas que se van situando entre sus brazos, de suerte que al descender las mismas por el mismo campo, deben ser captadas por la boca del cañón, a razón de una por cada jugada, tras lo cual se apunta con el mismo cañón una de las cazoletas y se dispara la correspondiente bola, por pulsación de la palanca de mando que produce un golpe a la

15.

20.

25.

188242

1 FEB.



pieza empujadora en posición basculante, tratándose de colocar dicha bola en aquella cazoleta. - - - - -

5. 2.- Juego de destreza, según la reivindicación primera, caracterizado porque el cañón es una pieza moldeada que en su interior posee un tabique hacia la parte anterior para retención de una bola, siendo visible la misma por un orificio superior, y un orificio hacia la parte posterior para salida del elemento de accionamiento de la palanca de mando. - - - - -

10. 3.- Juego de destreza, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque la palanca de mando es una pieza moldeada esencialmente plana, que tiene un botón prominente en su parte superior, que asoma por el orificio correspondiente del cañón, un orificio para paso de un pivote de acoplamiento en el cañón, un apéndice trasero para apoyo en el mismo cañón, y un resalte  
15. delantero para golpeo de la pieza empujadora que bascula dentro de un orificio del tabique interior del referido cañón. - - - - -

4.- "JUEGO DE DESTREZA". - - - - -

20. Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de siete hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras, y de dos figuras que la ilustran.

MADRID, 1 FEB. 1973

M. CURELL SUÑOL

*M. Curell Suñol*



LUIS CONGOST, SA

188242

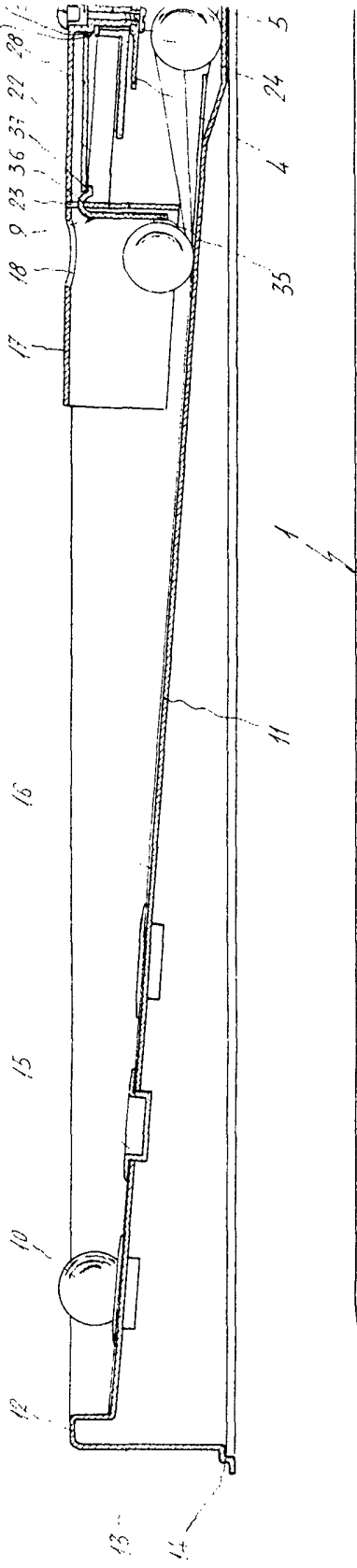


FIG. 1

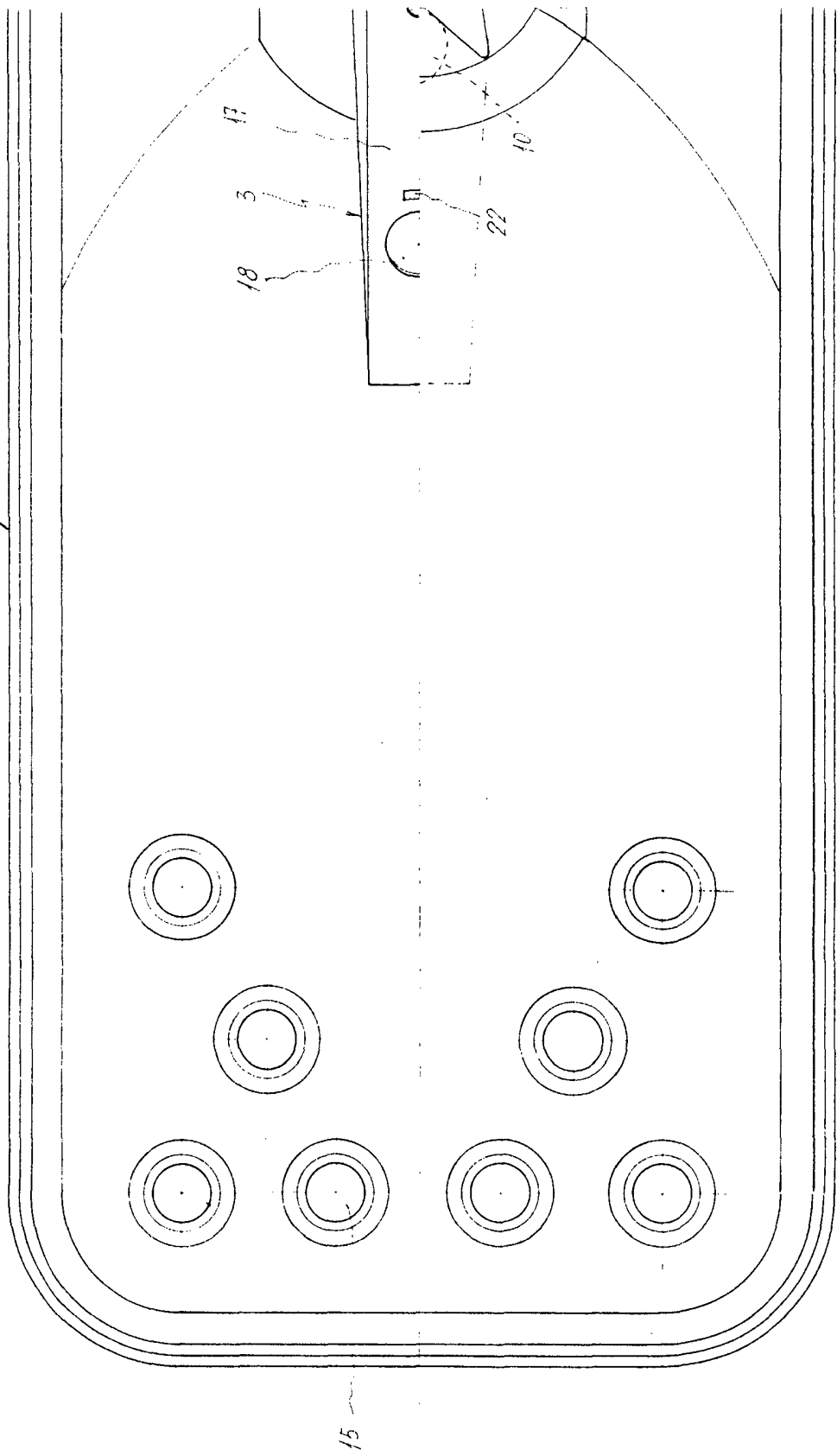


FIG. 2

138242

HOJA UNICA



DEPOSITO, 1.º DE 1973  
D.º DE PATENTE 19701

*Man. h. s. n.*

