

191055



MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. JAVIER PRESALONSO y D. ANTONIO VELASCO GARCIA.

RESIDENCIA: Miguel Yuste, 43 -MADRID, 17-

ENUNCIADO: "JUEGO DE HABILIDAD".

Prioridad: Patente n.º del

M.C.



101055

1

La presente memoria descriptiva tiene como fin la declaración -
del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio de explotación indus-
trial y comercial exclusivo en el territorio nacional de un Modelo de Uti-
lidad, de acuerdo con la vigente Legislación, que como el enunciado indi-
ca se trata de "JUEGO DE HABILIDAD".

5

10

El modelo se refiere a un juguete cuyo uso es del tipo de habi-
lidad, consistente en que un volante rueda sobre dos guías paralelas, que
conforman un recorrido sinuoso, de tal manera que con movimientos apropia-
dos de las guías, por inercia, el volante se deslice sobre ellas en un sen-
tido y en otro.

15

Este volante recorrerá el plano creado por las guías, tanto por
una cara como por otra, sin caerse ya que irá provisto de un eje realizado
en una materia imantada permanentemente, con lo cual queda adherido a las
guías que han de ser de material férrico.

20

Con el fin de que el volante pueda pasar de una cara a otra del
plano por sus propios medios, el modelo, presenta sendas muescas, hacia
afuera y opuestas, próximas al asidero, y en su extremo libre sendas ex-
pansiones laterales, lo cual, con los extremos cónicos del eje permite -
que el volante cambie de sentido de marcha y de cara.

25

Para comprender mejor la naturaleza del invento en el plano ad-
junto hacemos una representación esquemática de su utilización no siendo
en absoluto limitativa y susceptible por ello de las modificaciones acce-
sorias que no alteren las características esenciales.

30

La figura 1 representa una vista en perfil del objeto del mode-
lo viéndose el volante en dos posiciones.

La figura 2 es una vista en planta del objeto.

La figura 3 representa una vista en planta y una vista de per-
fil seccionada del volante.

En ellas se aprecian los siguientes detalles:

1.- Asidero.



1

2.- Guías o carriles.

3.- Muestras.

4.- Expansiones laterales

5.- Volante de inercia.

5

6.- Eje

7.- Extremos cónicos.

10

El objeto preconizado por el modelo está constituido por dos guías o carriles (2) paralelas y coplanarias, realizadas en material férreo, y que describen un recorrido sinuoso, como se aprecia en la figura 1. Estas guías (2) tienen un extremo libre en el cual presentan sendas expansiones laterales (4) hacia afuera, y el otro extremo fijo al asidero (1). Próximo al asidero (1) presentan sendas muescas (3) hacia afuera.

15

Por otro lado, el objeto presenta además un volante de inercia (5), creado en plástico u otro material análogo, con un eje (6) de materia imantada permanentemente, teniendo sus extremos (7) cónicos.

20

Sujetando el juguete por el asidero (1) se apoya el volante (5) sobre y entre las guías o carriles (2) procediendo entonces a mover el conjunto de tal manera que el referido volante (5) rueda sobre las guías (2) mediante el eje (6). Cuando el volante (5) llega al extremo libre de las guías (2) los extremos cónicos (7) del eje (6) siguen adheridas a aquéllas por la atracción magnética y debido a las expansiones (4) pasa automáticamente de una cara a otra del plano creado por las referidas guías.

25

El jugador puede seguir dándole impulso al volante (5) para que haga el recorrido opuesto al ya realizado hasta que llegue a las muescas (3), donde volverá a cambiar el sentido de marcha y de cara o por el contrario hacer que vuelva a pasar por las expansiones (4) realizando un recorrido contrario al anterior, y así sucesivamente.

30

Tanto el asidero (1) como el volante (5) pueden estar realizados en material plástico o similar, pero necesariamente las guías (2) —



1 han de ser de material férrico y el eje (6) de imán permanente, para que
cuando el volante (5) se posicione en la cara inferior del plano creado -
por las guías (2) no caiga al quedar adherido por la fuerza magnética, pe
ro sí pueda deslizarse por rodadura.

5 Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento así
como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y par
tes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y dispo
sición en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del
mismo.

10 El solicitante al amparo de los Convenios Internacionales sobre
Propiedad Industrial se reserva el derecho de extender esta demanda a los
Países extranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de
la presente solicitud.

NOTA

15 El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España, por
veinte años, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre -
"JUEGO DE HABILIDAD", en todo de acuerdo con las siguientes

REIVINDICACIONES

20 1ª.- JUEGO DE HABILIDAD, caracterizado por estar constituido --
por un asidero, (de plástico o material similar) del que parten dos carri
les o guías paralelas y coplenarias, realizadas en material férrico, cuyo
plano describe un recorrido sinuoso, después de una parte recta hasta lle
gar al extremo, el cual está formado por sendas expansiones laterales, te
niendo en las proximidades del asidero sendas muescas opuestas y hacia --
25 afuera; porque presenta un volante de inercia (realizado en plástico o ma
terial similar), con un eje central constituido por un imán permanente y
que sobresale lateralmente de tal manera que apoyado sobre los carriles -
o guías posibiliten al referido volante para deslizarse por ellos con ro
dadura, impidiendo la atracción entre el material férrico de los carriles
30 o guías y el imán permanente del eje, que se caiga sea cualquiera la posi



1 ción adquirida al ser impulsado por leves movimientos del conjunto y adqui-
rir una cierta inercia, en un sentido o en otro pudiendo desplazarse por -
el exterior o el interior de las guias indistintamente.

5 2º.- JUEGO DE HABILIDAD, en todo de acuerdo con la primera rei-
vindicación, caracterizado porque se preve que el eje del volante de iner-
cia presente sendos extremos cónicos con el fin de facilitar el paso de -
una a otra cara del plano formado por los carriles o guias, al llegar a -
las expansiones laterales de los extremos o a las muescas próximas al asi-
10 dero, consistiendo el juego en hacer que se deslice el volante por una ce-
ra o la otra alternativamente o intentando que siempre se deslice por la -
misma impidiendo, con los movimientos oportunos, que cambie de cara.

3º.- "JUEGO DE HABILIDAD".

Madrid, 28 de Abril de 1973.

El Agente Oficial,

MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA

P. P.

1

5

10

15

20

25

30

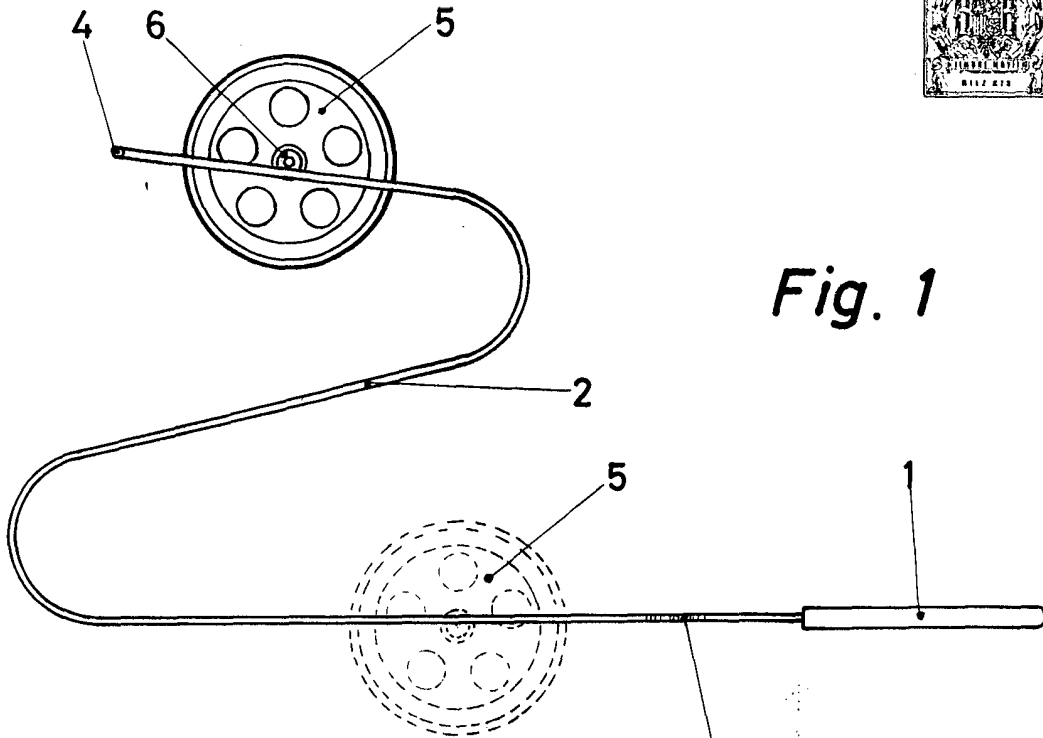


Fig. 1

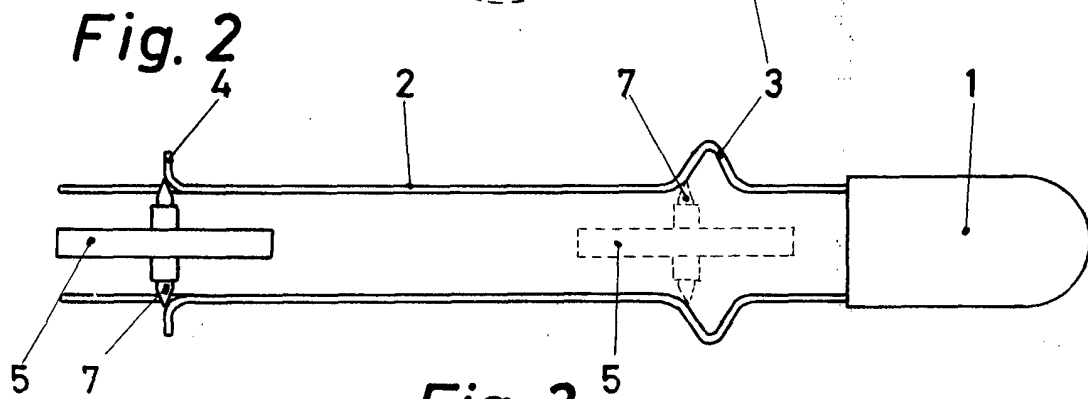


Fig. 2

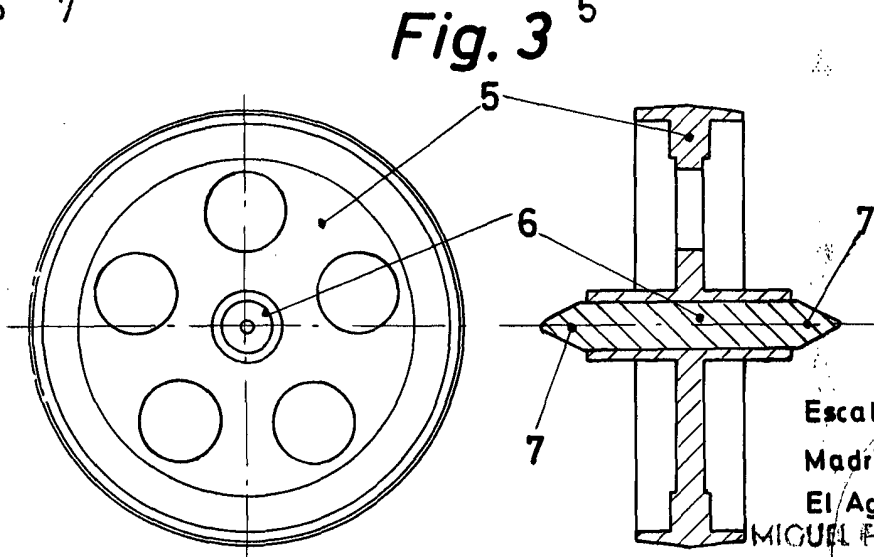


Fig. 3

Escala variable
Madrid 28 de Mayo 1973
El Agente Oficial
MIGUEL FERNANDEZ MALOYSA
P. E. ...