

191371

A630



MODELO DE UTILIDAD.

Solicitado por Antonio Martinez Martinez, de nacionalidad española, residente en Madrid, domiciliado en Avda. del Manzanares nr. 148, 8^a C.- DNI 26691447.- Objeto "JUGUETE-DEPORTIVO"-

MEMORIA DESCRIPTIVA.-

Tiene por objeto establecer un nuevo juego deportivo, para poderlo realizar en espacios pequeños, incluso familiarmente; pudiendo desmontar y montar con facilidad el juguete que se pretende patentar.

5 La longitud de la banda horizontal 4, Fig. 3, supongamos que es de un metro y medio a dos metros, y si el diámetro de la cesta 1, es, por ejemplo, de diez a quince centímetros, un jugador puede ensayar lanzamientos con una pelota de dimensiones adecuadas desde el punto 7, por ejemplo, fig. 3, con probabilidad de encestar o de
10 fallar, puesto que la cesta 1, tendrá dimensiones proporcionales a la distancia.

Aunque no enceste, la pelota lógicamente debe tropezar en la pantalla 2, fig. 3, impidiendo siempre que se aleje aquélla, salvando el inconveniente de tener que estar buscando la pelota. El material de la pantalla será de naturaleza que impida el rebote
15 excesivo de la pelota.

La pelota así recogida cae sobre la rampa 3, (de material que evite igualmente salga la pelota fuera del juguete) fig 1 y 3, y penetra con cierta velocidad en la base o minicampo de juego, como
20 se puede deducir perfectamente viendo las figuras 1 y 3, pudiendo incluso, una vez en el campo, rebotar en las bandas.



25 La rampa se ha representado en las figuras de una forma sencilla para su fácil comprensión, pero puede tener otras formas, lo importante es que cumpla su objeto, a saber: Que caiga en ella la pelota lanzada hacia la cesta y vaya al campo de juego, pudiendo incluso tener cauces o elementos que fijen ya el destino de la pelota a una determinada zona del campo.

30 Es necesario dejar bien claro que estas descripciones tienen un carácter enunciativo y no limitativo y que el invento se inspira en disponer los elementos necesarios para un nuevo juego que consiste esencialmente en coordinar los lanzamientos de una pelota a una minicesta, del estilo del baloncesto, haciendo que sea recogida aquélla en un campo de juego, con una serie de suertes o juegos en su recorrido o en el citado campo.

40 Una vez la pelota en el campo, aunque pegue varias veces en las bandas, si nadie la toca, llegará un momento que se pare. Si se para por ejemplo en la zona 13, fig. 2, podrá corresponder a un determinado jugador efectuar un nuevo lanzamiento a cesta, o bien intentar impulsar la pelota hasta otro punto del campo, o introducir la en el hueco 9, por ejemplo, para tener opción a lanzar a cesta; todo ello según las reglas que establezcan los jugadores. Para impulsar la pelota en el campo se pueden valer de algún palo, taco, martillo, etc. cuya representación no se hace necesaria en los dibujos. Obvio es decir que la pluralidad de accidentes, como zonas, dibujos, huecos, receptáculos, etc. que se observan en las figuras 2 y 3, a modo de ejemplo, pueden practicarse en distinto número y en puntos distintos de dicha base, y aún de otras características no representadas. Los accidentes tales como 9, no son orificios, sino rebajes de la superficie donde puede quedar detenida la pelota. Lo importante es que la base o campo de juego, donde se hallan esa pluralidad de accidentes, no es más que una parte del juguete que se pretende patentar; esta parte recoge la pelota cuando es lanzada hacia la cesta, que al propio tiempo ésta es otra parte del juguete. Las

50

55 señales que limitan las zonas de cada jugador, como la 18, fig. 3,



pueden sobresalir muy levemente de la superficie, para evitar que, cuando la pelota no tenga prácticamente ninguna inercia, pase fácilmente de una zona a otra impulsada por algún agente imprevisto, como aire, pequeño desnivel, etc.

60 La zona 19, fig. 3, representa un pequeño desnivel, pues si la pelota quedase ahí parada, pegada a la banda, quizás de mayor altura que aquélla, sería muy difícil impulsarla con palo, mazo o similar.

65 Si al campo de juego quisieran darle los jugadores una pequeña inclinación, descendente hacia el extremo opuesto a la cesta, es decir, descendente a medida que se aleja de la cesta, mediante unas patas regulables no representadas, la pelota siempre se alejará en algún compartimento de los determinados por las regletas 14, fig. 3, y se limitarán los jugadores a efectuar únicamente
70 lanzamientos sucesivos a la cesta.

La cesta 1 y pantalla 2, fig. 1 y 3, pueden situarse a la altura que se desee en el soporte 15, pues no son solidarias del mismo, sino que se pueden sujetar con alguna pieza adicional en distintos puntos de aquel.

75.... Como se aprecia en la figura 1 el conjunto objeto de patente puede ser desmontable; formado principalmente por cesta, pantalla, soporte 15, rampa 3, y campo 4.

El refuerzo 16, a ambos lados de la rampa, evitará que la pelota caiga de ésta al suelo.

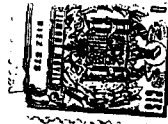
80 Las señalizaciones 5 y 7 indican puntos de referencia situados en el juguete para efectuar lanzamientos a distintas distancias.

Los marcadores 6 son para apuntar los tantos de los distintos jugadores.

85

REIVINDICACIONES

1ª.- Juguete-deportivo, caracterizado esencialmente por disponer,



sustentada por una barra o soporte, de una cesta en miniatura, preferentemente del género de las del baloncesto, redonda o no, donde se puede introducir una pelota, y de un minicampo de juego, constituido de una sólo pieza o de varias acoplables entre si, que se sitúa en un plano inferior a la cesta, el cual campo recoge la pelota lanzada hacia aquélla, se introduzca o no en ella, con el auxilio: a) de una pantalla en la que tropieza la pelota cuando sobrepasa la línea de la cesta. b) de una rampa de superficie lisa o accidentada, y ya sea de forma recta, curva, quebrada o espiral, situada bajo la cesta y sobre el minicampo de juego. Cesta, pantalla, soporte, rampa, y campo de juego, pueden ser piezas desmontables, y de una envergadura que el conjunto formado principalmente por todas ellas, objeto de la patente, pueda ser colocado y retirado con facilidad, incluso dentro de la casa, permitiendo jugar sin necesidad de que las personas pisen el campo de juego.

95

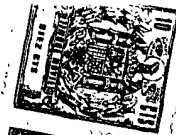
2ª.- Juguete-deportivo, según la reivindicación primera, caracterizado en que la pantalla, si bien puede ayudar, rechazando la pelota, según la habilidad de cada jugador, a que penetre en la cesta, impedirá el rebote excesivo de aquélla, que pudiera sacarla fuera del juguete, por ser la pantalla de material adecuado, por ejemplo, tela o red. Así mismo la rampa será de características que impidan salir a la pelota fuera del conjunto, la que discurrirá por aquélla hasta penetrar en el campo de juego con cierta velocidad, rodando luego por el mismo.

105

110

3ª.- Juguete deportivo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado en que el campo de juego está dividido en zonas, que se distinguen entre si por ser de distintos dibujos, colores, o números, por ejemplo, estando separadas unas de otras por simples líneas, trazos, leves elevaciones, o listones sobre la superficie, pudiendo haber una o varias zonas de cada clase, para que al pasar o posarse la pelota por o en alguna de ellas

115



- 120 ofrezca las ventajas o puntuaciones, a determinado jugador, que se estipulen.
- 4ª.- Jugete-deportivo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado en que el campo de juego, además de estar dividido en zonas, presenta una pluralidad de accidentes, como concavidades, alojamientos, receptáculos, pasos, obstáculos, etc.
- 125 de forma que no solo puede llegar la pelota a las zonas, sino también a estos accidentes, ya sea fortuitamente cuando procede de la rampa, o impulsada por algún jugador por sí sólo o valiéndose de taco, palo, mazo, o similar.
- 5ª.- Jugete-deportivo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado en que el campo de juego está provisto de unas patas o tacos que se pueden subir o bajar, para darle una posición horizontal bien nivelada; o bien para darle una inclinación suficiente en algún sentido para que la pelota vaya a caer
- 135 por sí sola en la línea más baja, y los jugadores, sin tener que desplazarse, la recojan siempre en aquélla línea.
- 6ª.- Jugete-deportivo, según la reivindicación primera, caracterizado en que la cesta y la pantalla pueden ser fijadas a diferentes alturas, a gusto de los jugadores, por ser movibles
- 140 en el soporte que las sustenta.
- 7ª.- Jugete-deportivo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado en que el campo de juego tiene bandas en todo su contorno, para que la pelota no salga por sí sólo al exterior y, además, rebote en aquéllas, y va provisto de unas pequeñas inclinaciones o topes junto a las bandas, al menos en los puntos necesarios, para que la pelota no se pare rozando aquéllas, y permita ser impulsada con palo, mazo, etc. según la reivindicación 4ª.-
- 145
- 8ª.- Jugete-deportivo, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado en que cuando la pelota penetra en la cesta, acciona en su recorrido de caída un indicador preferentemente acús-
- 150



155

tico, el cual avisa cuándo se ha encestado. Y el juguete está dotado de una pluralidad de marcadores para el tanteo de cada jugador, montados preferentemente sobre las bandas del campo de juego, y a una altura suficiente para su fácil visibilidad, ya sean por un sistema de numeración variable, o por el de varillas por las que pueden hacerse correr unas bolas.

160

9º.- Juguete-deportivo, según la reivindicación primera, caracterizado en que preferentemente en las bandas del campo de juego, lleva, por lo menos, dos señalizaciones, a diferentes distancias de la cesta, que sirven como puntos de referencia para efectuar lanzamientos a la misma.

10º.- Juguete-deportivo.

Consta la presente memoria descriptiva de seis hojas foliadas correlativamente y mecanografiadas a una sola cara.

Madrid, 10 de Mayo de 1.973.-

Firmado: Antonio Martínez Martínez.

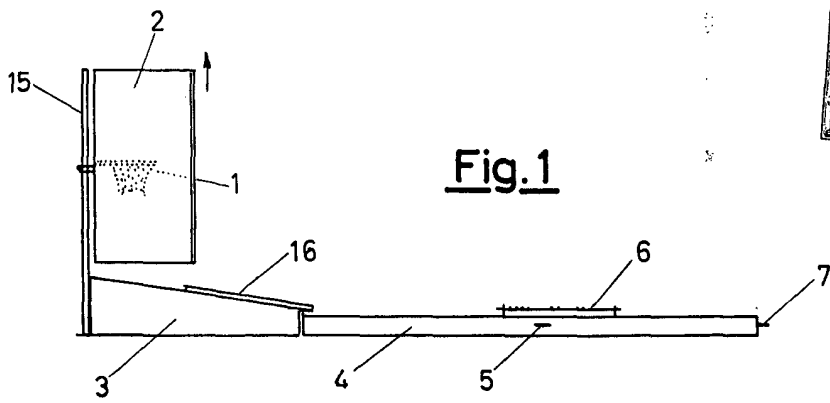


Fig. 1

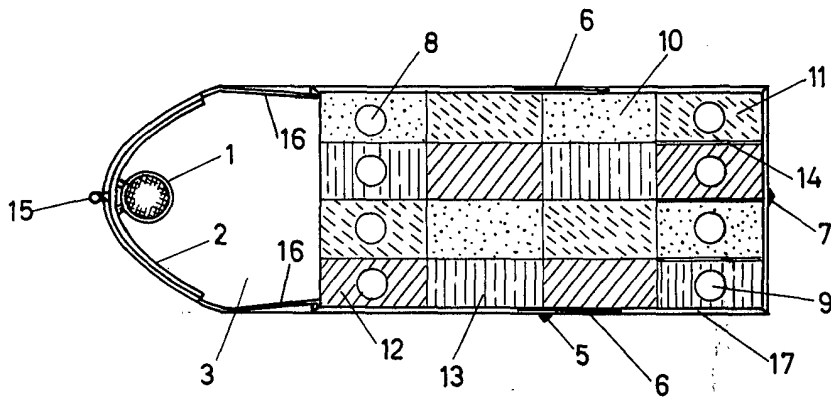


Fig. 2

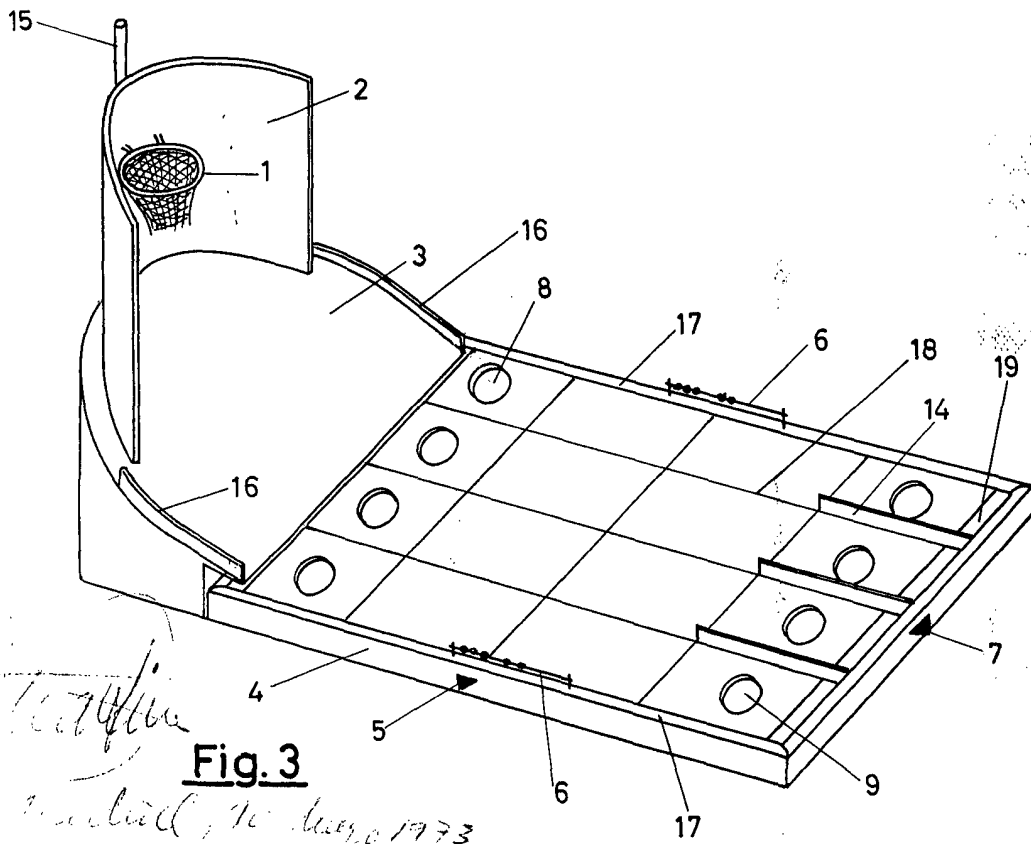


Fig. 3

Madrid, 10 Mayo 1973

Escala variable