



196189

Int. Cl.:	A 63 F

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "JUEGO DE AJEDREZ PARA INVIDENTES", a favor de D. Gabriel VICENTE Maura, de nacionalidad norteamericana, domiciliado en MADRID - Torre de Madrid, Apartamento 27/6.

-----

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de ajedrez destinado a los ciegos, en el cual las convencionales distinciones entre las casillas del tablero y las fichas mediante colores distintos se substituye

5. por elementos sensibles al tacto, tales como el acabado superficial y la formación de relieves y entallas detectables por los usuarios manualmente, de forma similar a como leen los signos de la escritura Braille, los cuales por cierto, podrán ser utilizados como complemento de

10. los elementos del juego, a efectos de facilitar la identificación de las partes de éste..

El tablero de juego podrá realizarse en una de sus diferentes versiones de material sintético al igual que las fichas.

15. Para facilitar la explicación, se acompaña a la



presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo demostrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego de ajedrez para invidentes, según los principios de las reivindicaciones.

5. En los dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del nuevo tablero de juego, la figura 2 una vista, asimismo en perspectiva y a mayor escala, de una parte del tablero con una ficha situada sobre él, y la figura 3 una sección transversal del propio tablero por un plano indicado III-III en el segundo dibujo.

La figura 4 muestra, en tres proyecciones diédricas, una de las fichas utilizadas en el juego, la cual aparece en la figura 5 en dos versiones alternativas, correspondientes a los dos jugadores.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes siguientes:

-1-, tablero de juego, que en una realización posible, representada en la figura 3, es de una sola pieza de material plástico, obtenida por moldeo y con la formación por relieve en su cara principal superior de diversos elementos que se indicarán; -2- y -3-, casillas del juego, diferenciadas entre sí las adyacentes mediante el acabado superficial de las mismas, de las cuales las -2-, por ejemplo, serán lisas, mientras que las -3- poseerán una rugosidad fácilmente perceptible al tacto; -4-, nervios que limitan las casillas anteriores y se prolongan en los extremos -5-, que contribuirán a facilitar a los jugadores la localización de las casillas y de las fichas aplicadas a ellas; -6-, marcas en relieve



ve, que pueden constituir signos de la escritura Braille destacadas junto a los bordes del tablero, entre los límites de éste y los nervios exteriores; -7-, ficha del juego de ajedrez, de forma análoga a la de una ficha de tipo convencional, de la que puede considerarse idealmente derivada por sección de la misma por un plano meridiano, el cual constituirá la superficie -8- por la que la ficha descansará en una de las casillas del tablero; -9- entalla practicada en una de las fichas para diferenciar la de otra ficha del mismo tipo, pero perteneciente al otro color del juego, de manera que esta otra ficha presentará la parte homóloga -10- lisa.

Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

1.- Juego de ajedrez para invidentes, caracterizado esencialmente porque las casillas del tablero aparecen diferenciadas por el diverso acabado superficial de las mismas, siendo la mitad de ellas, correspondiente a uno de los colores convencionales, de superficie lisa, mientras que la otra mitad posee su superficie rugosa fácilmente perceptible al tacto, estando delimitadas las casillas mediante nervios formantes de un reticulado en relieve y prolongados en las partes exteriores a los nervios límites, figurando ventajosamente en las zonas definidas entre los nervios exteriores y los bordes del tablero signos en relieve en correspondencia con una designación de las casillas según coordenadas cartesianas.

9 12 73



2.- Juego de ajedrez para invidentes, según la reivindicación anterior, caracterizado porque las fichas poseen configuración similar a la de una mitad longitudinal, determinada por un plano meridiano, de cada uno de

5. los tipos de fichas de un juego convencional, definiendo cada una de ellas una superficie de apoyo correspondiente a su plano axial, destinada a su asiento sobre una casilla, diferenciándose entre sí las fichas del mismo tipo, pero correspondientes a jugadores distintos, mediante

10. la provisión, en la mitad de ellas, destinadas a un jugador, de una entalla, ausente en las otras, en una zona fácilmente perceptible al tacto.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurran en la esencialidad del Modelo de Utilidad definido en las anteriores reivindicaciones, cuyo objeto es:

15.

3.- "JUEGO DE AJEDREZ PARA INVIDENTES".

Consta la presente memoria de cuatro hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 5 OCT. 1973

P.A. de D. Gabriel VICENTE Maura..

ALFONSO DURÁN  
p. p.

Fdo.: Luis Durán Benjam

FE/im.



FIG. 1

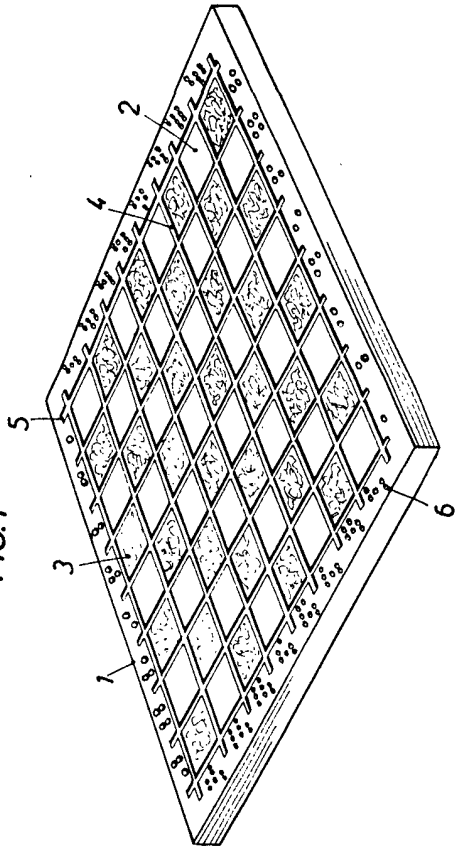


FIG. 2

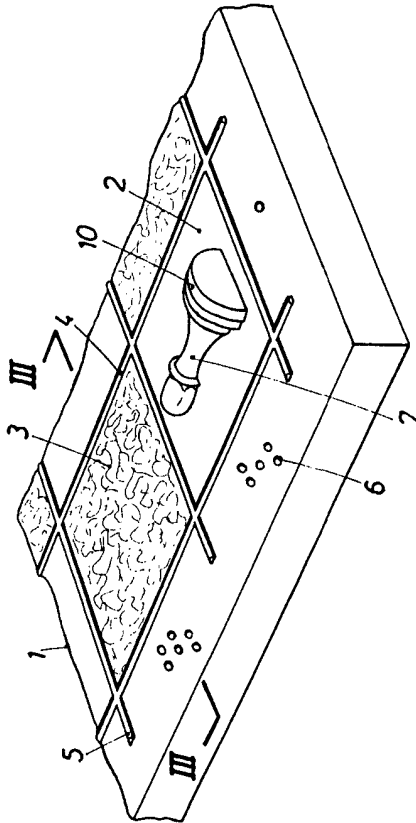


FIG. 4

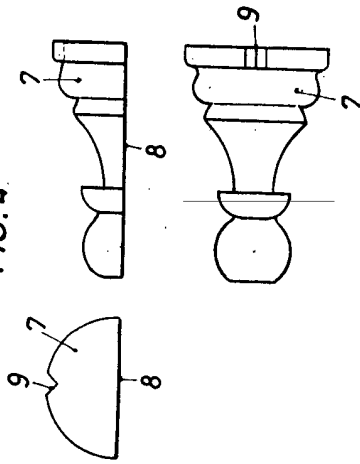


FIG. 3

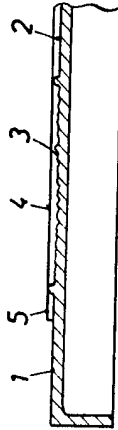
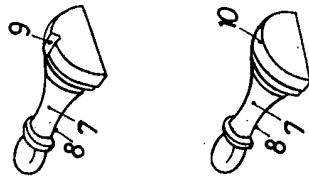


FIG. 5



BARCELONA, 5 OCT. 1973  
P. A.

ALFONSO DURAN  
P. P.

Fdo.: Luis Durán Benejón