

197128



Int. Cl.: A63F

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD
Titular: D. FRANCISCO CUBELLS BURGUERA
Nacionalidad: Española
Domicilio: SEDAVI (Valencia) - C/. Cervantes, nº 21
Objeto: "JUGUETE ELECTRICO DE COMPETICION"
Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 A lo largo de la presente Memoria Descriptiva, se exponen las características esenciales y distintivas de un juguete eléctrico de competición, por cuyas evidentes cualidades recreativas se justifica ampliamente la solicitud, a favor del titular del expediente, del privilegio de exclusividad reconocido y concedido por la vigente Ley de la Propiedad Industrial, para su explotación en España.

10 En esencial, el juguete consiste en una caja herméticamente cerrada, sobre cuya superficie, en dos de sus laterales, se disponen sendas series de enclaves eléc



15
20
25
30
35
40

tricos en número apropiado, destinados a recibir unos pivotes dotados de contactos en sus extremos. Cada jugador tiene a su cargo un número de pivotes igual al de enclaves menos uno, los cuales va introduciendo facultativamente en sus enclaves, con objeto de conseguir el encendido de las lámparas emplazadas en su banda respectiva y encargadas de iluminar por transparencia, puesto que se encuentran en el interior de la caja, las ilustraciones previstas en cada banda. El atractivo del juego consiste en que cada jugador ignora cuál es el enlace que actuando como interruptor al recibir el pivote, provoca el encendido de una lámpara, de manera que igual puede encender una figura del contrario, como apagar una propia o una del contrario, ganando el juego el competidor que consigue el encendido de todas las figuras de su banda.

Para hacer posibles estos efectos, cada uno de los enclaves permanece conexas con las lámparas de encendido y con otros enclaves, de forma que el resultado obtenido por una conexión estará siempre en función de las conexiones realizadas por el otro competidor, hasta el punto de que una misma lámpara puede ser encendida directamente por el interruptor o a través de otro interruptor distinto del accionado. De la misma manera, se producirán los apagones de lámparas propias o adversarias, sin que en ningún momento pueda controlarse por un jugador el orden de encendido de las lámparas.

Lógicamente, el mecanismo mencionado puede ser



45 aplicado a diversidad de juguetes, bien adoptando la com
petición a base de figuras que se iluminan, bien adaptan
do el mecanismo a un campo de futbol en el que, al produ
cirse los diferentes enclaves, se fuera encendiendo la
posición de la pelota, hasta acertar con la conexión que
provocara el encendido de la situada dentro de una porte
ría. Realmente, sin variar la esencialidad del juego pre
50 sentado son muchas las posibilidades de aplicación del
mismo, por lo que en cualquier circunstancia quedará ga
rantizado el éxito del juguete así realizado.

55 Para dar una idea más exacta de la naturaleza
de nuestro Modelo, se ha considerado conveniente la apor
tación del plano adjunto, en el que, a título informati
vo, quedan recogidas diversas vistas de la misma. Ahora
bien, es necesaria advertir que dado el carácter informa
tivo de dichas representaciones, deben ser consideradas
en su más amplio sentido y en modo alguno como límite
del alcance del expediente.

60 La figura 1ª, del citado plano corresponde a
la representación del esquema eléctrico de una de las
realizaciones más simples, que sirve perfectamente para
ilustrar la descripción. La figura 2ª, es una perspecti
va de un juguete terminado y dispuesto para su funciona
miento con el esquema eléctrico de la figura anterior. La
65 figura 3ª, corresponde a una sección longitudinal de otro
juguete, en el que el esquema y la distribución de encla
ves corresponde a un juego de futbol, que aparece repre
sentado, según una vista en planta, en la reproducción
de la figura 4ª.



70

75

80

85

90

95

Concretando nuestra descripción al contenido de las precitadas figuras, aparecen señalados con -1- los enclavamientos dispuestos en las bandas laterales menores -2- de la caja -3- que constituye el cuerpo del juguete. En una de las realizaciones más sencillas, concretamente la representada en la figura 2ª, se señalan con -4- las figuras o representaciones traslúcidas que deben ser iluminadas, mediante las lámparas interiores -5-, a medida que son introducidos los pivotes -6-, provistos de sus bayonetas de contacto -7-, en dichos enclavamientos -1-. Naturalmente la superficie que cubre la parte superior de la caja -3- es de un material apropiado para la recepción de las ilustraciones -4-, de manera que sea permitida la iluminación desde el interior sin que a través de la misma sea visible el circuito eléctrico.

Como puede observarse en el esquema de la figura 1ª, cada enclavamiento -1-, permanece conectado con una de las lámparas -5-, a través de la cual puede llegar su conexión a una segunda lámpara, y con un enclavamiento del lado opuesto, o incluso, del mismo lado, de forma que si este enclavamiento permanece cerrado, por la introducción de su pivote -6-, que actúa como interruptor, la conexión se ve prolongada hacia otro enclavamiento u otra lámpara, con lo que las posibilidades de obtener un resultado en la conexión realizada, se ven aumentadas o modificadas por las conexiones realizadas por el otro competidor. Es decir, a un mismo enclavamiento no corresponde siempre el mismo resultado, de ahí la imposibilidad de que un jugador pueda dominar las conexio



100 nes y saber de antemano como debe actuar, puesto que cada conexión del contrario va a determinar una variación imprevista en las comunicaciones eléctricas del circuito.

105 Como solución para aumentar el atractivo del juguete, puede adoptarse la configuración de una superficie de competición a modo de campo de futbol -figuras 3 y 4 del plano adjunto-, en el que la pelota -8- aparece representada en distintos lugares de la superficie del juguete, coincidiendo siempre con el emplazamiento de una de las lámparas -5-. Al mismo tiempo se disponen 110 las figuras -9- de los jugadores simulados, produciendo el avance y retroceso de la pelota a tenor de las conexiones realizadas mediante los pivotes -6-, hasta que en una de estas conexiones se consigue el encendido de la 115 pelota situada dentro de una de las porterías -9-, equivalente a la obtención de un tanto.

Para aumentar la sencillez de manejo del juguete, su circuito eléctrico estará alimentado por una pila seca -10-, que permanece incorporada a su misma caja -3- 120 en un lugar fácilmente accesible, permitiendo que el juguete sea igualmente utilizado por niños que por personas adultas, puesto que en cualquier caso constituye un atractivo pasatiempo.

125 Suficientemente descrita la naturaleza y funcionamiento de nuestro Modelo de Utilidad, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de sus diferentes partes, siempre y cuando no se vea alterada su esencialidad, con



tenida en la siguiente

130

N O T A
= = = =

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

135

140

145

150

155

1º.-"Juguete electrico de competición", caracterizado por constar de una caja, en cuya superficie se han distribuido en sendas bandas, dos series de figuras o ilustraciones de tipo adecuado, que pueden ser iluminadas desde el interior por oportunas lámparas colocadas bajo ellas , a medida que se produce la introducción de los pivotes de que dispone cada jugador, rematados por bayonetas de contacto, en los enclavamientos eléctricos de cada banda, actuando como interruptores que permiten o cortan el paso de la corriente eléctrica procedente de una pila seca alojada en la misma caja del juguete, de forma que al estar cada enclavamiento relacionado con una lámpara y con otro enclavamiento del mismo lateral o del opuesto , cada vez que se realiza una conexión no se puede determinar a priori el resultado a obtener, puesto que ello depende de las conexiones realizadas, a su vez, por el otro jugador, ganando aquel que consiga la iluminación de todas las figuras de su banda o, en el caso de adaptarse el juguete a la reproducción de un campo de futbol, aquel que consiga mayor número de tantos para lo cual la pelota aparece representada en distintas posiciones -incluso dentro de las porterías-, coincidiendo siempre con el emplazamiento de una lámpara. Y

2º.-"JUGUETE ELECTRICO DE COMPETICION", de



160

conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y graficamente representado en las figuras del plano adjunto, para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SIETE hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 161 línea.

Valencia, a 29 de Octubre de 1.973

Por autorización del interesado.

M. Le Valle



FIG. 1

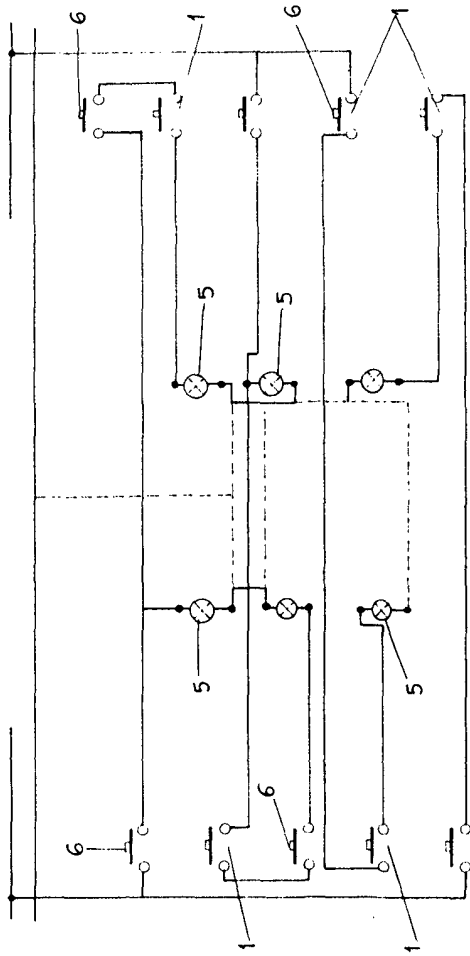


FIG. 2

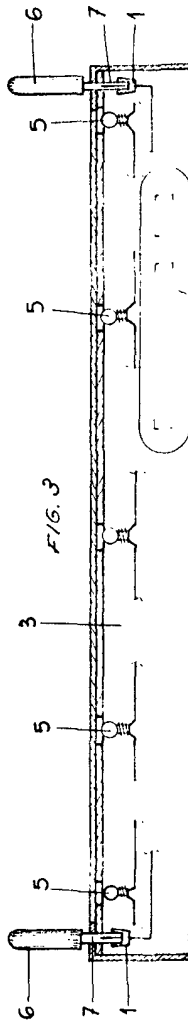
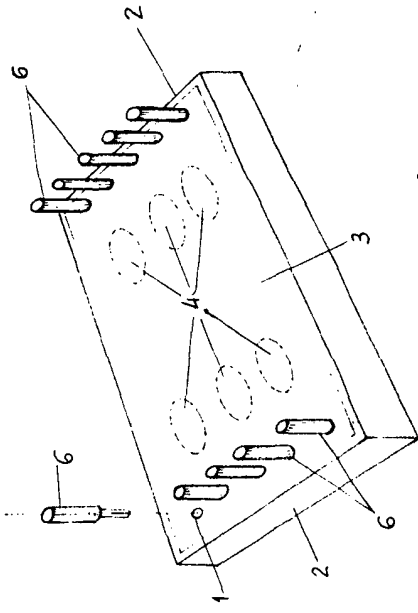


FIG. 3

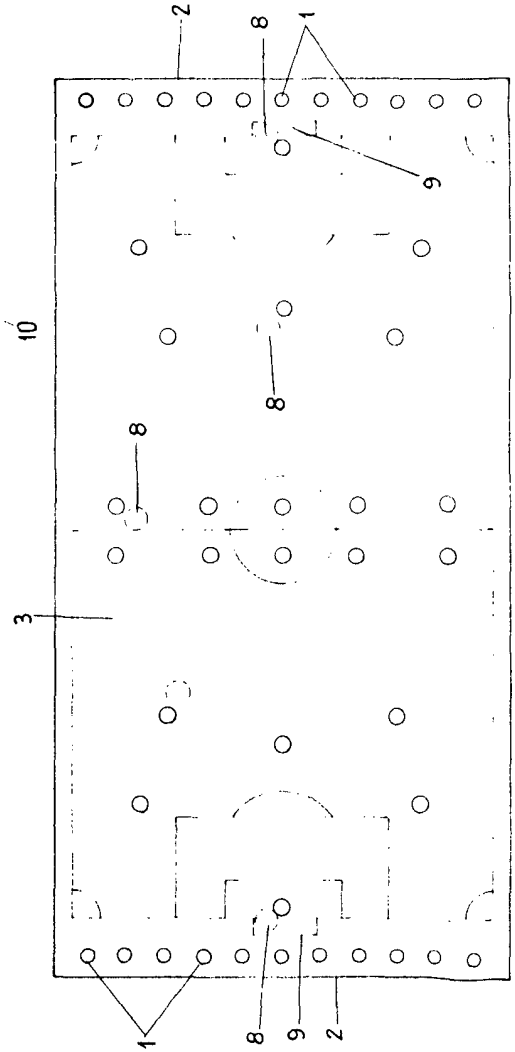


FIG. 4

ESCALA VARIABLE
VALENCIA OCTUBRE 1973

P.A.
F. C. Cubells