



204247

REC. Nº A 63 H

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. SALVADOR SENDRA NAVARRO

Nacionalidad: Española

Domicilio: Monjas Clarisas, nº 27 - OLIVA (Valencia)

Objeto: "JUEGO INFANTIL DE JUSTA MEDIEVAL"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

La finalidad de la presente Memoria Descriptiva es la de dar a conocer las características en que se basa un juego infantil de justa medieval, por el que se solicita, a favor del titular del expediente, el privilegio de exclusividad reconocido y concedido por la vigente Ley de la Propiedad Industrial, para su fabricación y venta en España.

5

El juego dispone de un campo de batalla, constituido por una plataforma almenada que se apoya sobre un receptáculo previsto para ocultar los mecanismos del juego. Sobre el campo de batalla quedan emplazados dos

10



15

jinetes, provistos de sus lanzas, armaduras, escudos y todos los elementos propios para reproducir los arneses y equipos medievales de torneo, así como de movimiento de avance, retroceso y orientación. En estas condiciones y mediante sendas palancas laterales, cada jugador puede accionar su respectivo jinete haciendole avanzar contra el otro, al objeto de que su lanza golpee al jinete o su cabalgadura adversarios, en cuyo momento, y como consecuencia de la fuerza del golpe, el lanceador afectado cae hacia atrás y pierde la lid.

20

25

El juego es de una gran vistosidad y atractivo tanto por su presentación, como por la escena que reproduce y por los efectos del singular combate, por lo que fácilmente se deduce que será rápida y gozosamente aceptado por el público infantil al que va dirigido el juego.

30

Al objeto de poder mostrar con claridad y fácil comprensión la naturaleza del juego, se ha considerado conveniente la aportación del plano adjunto, en que se han recogido diversas vistas de la estructura y funcionamiento del juguete. Estas vistas sólo tienen valor informativo por lo que deben ser consideradas en su más amplio sentido y no como límite del alcance del expediente.

35

La figura 1ª del citado plano es la representación de una vista en alzado lateral del campo del torneo con sus jinetes contendientes, en cuyo campo se ha practicado una sección parcial que muestra el mecanismo de accionamiento de uno de los combatientes. La figura 2ª corresponde a la reproducción de una vista en planta del mismo juguete.

40



45

50

55

60

65

Para facilitar el seguimiento de la descripción a lo largo de la misma se hace continua referencia al contenido de las precitadas figuras, en las que se ha señalado con -1- el campo de batalla, que aparece flanqueado por las almenas -2- y montado sobre una caja o receptáculo -3-. En cada uno de los laterales mayores de la caja -3- aparece una palanca exterior -4- que gira alrededor de un eje inferior -5-. En el interior de la caja -3-, dicho eje se solidariza a una pletina -6-, que permanece requerida hacia atrás por un muelle -7-, hasta el momento en que es accionada la palanca -4- hacia adelante, en cuyo momento es vencida la resistencia del muelle -7- y la pletina -6- avanza, al unísono de la palanca exterior -4-, hasta que tropieza con el tope -8-, colocado al efecto.

La parte superior de la pletina -6- recibe la articulación de una bisagra -9- sobre la cual se solidariza una de las patas traseras de la cabalgadura -10- de su lado correspondiente, asomando al exterior dicha bisagra por una ranura -11- practicada previamente en el campo de batalla -1-. De esta manera, cuando se produce el avance de la respectiva palanca exterior -4-, en la forma indicada anteriormente, se produce el avance de la cabalgadura -10-, y consiguientemente, el de su jinete -12-, provisto de su lanza en ristre -13-. Al mismo tiempo que se acciona la palanca -4-, es posible hacer uso del juego axial que la misma, comporta, con lo cual se orientará el avance del jinete, bien hacia el interior, para buscar el punto de impacto sobre el jinete adversario, bien hacia el exterior, para eludir la embestida del enemigo.



70

Cuando uno de los jinetes hace impacto en el contrincante, la fuerza del golpe de la lanza -13-, sobre cualquier punto de la cabalgadura -10- o del jinete -12- hace bascular a ambos hacia atrás merced a la acción de la respectiva bisagra -9-, y el jinete quedará vencido.

75

Al soltar la palanca -4-, el resorte -7- recuperará la pletina -6- hacia atrás, de forma que al alcanzar el final de la ranura -11-, el mismo golpe del retroceso endereza a la cabalgadura haciendole recuperar su posición normal de combate.

80

Suficientemente descrita la naturaleza y funcionamiento de nuestro juego infantil, 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, contenida en la siguiente

85

N O T A
= = = =

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

90

1º.- Juego infantil de justa medieval, caracterizado por constar de un campo de batalla almenado, montado sobre un receptáculo, convenientemente decorado, a cada uno de cuyos lados, se instala una palanca, que gira alrededor de un eje inferior, cuyo eje, ya en el interior del receptáculo, recibe una pletina requerida por un muelle hacia atrás y rematada por la articulación de una bisagra superior que, sobresaliendo por la oportuna ranura practicada en el campo de batalla, recibe solidariamente una de las extremidades de la cabalgadura, debidamente pr

95



100 vista de arreos y de un jinete protegido y armado con lan
za en ristre, cuya cabalgadura avanza al ser accionada la
palanca hacia adelante, pudiendo orientarse, gracias a la
holgura axial de la palanca, hacia adentro, para embestir
al oponente, o hacia afuera para eludir su embestida; de
105 forma que al hacer impacto el jinete afectado gira sobre
la bisagra de la extremidad y cae hacia atrás, recuperando
su posición inicial cuando, al soltar la palanca exterior
la cabalgadura retrocede y hace tope con el final de su
respectiva ranura. Y

110 2º.- "JUEGO INFANTIL DE JUSTA MEDIEVAL", de con
formidad en un todo en lo esencial y fines industriales
a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y grá
ficamente representado en las figuras del plano adjunto
para su mejor comprensión.

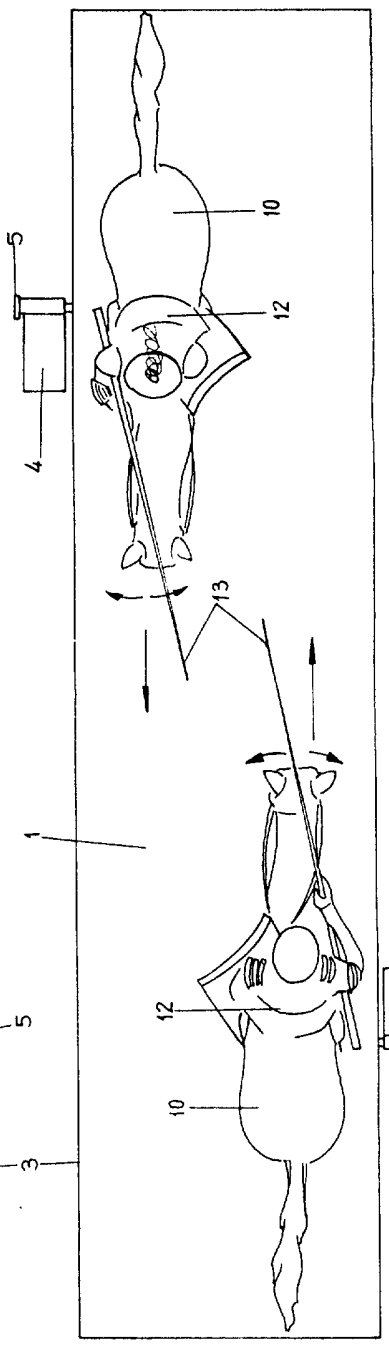
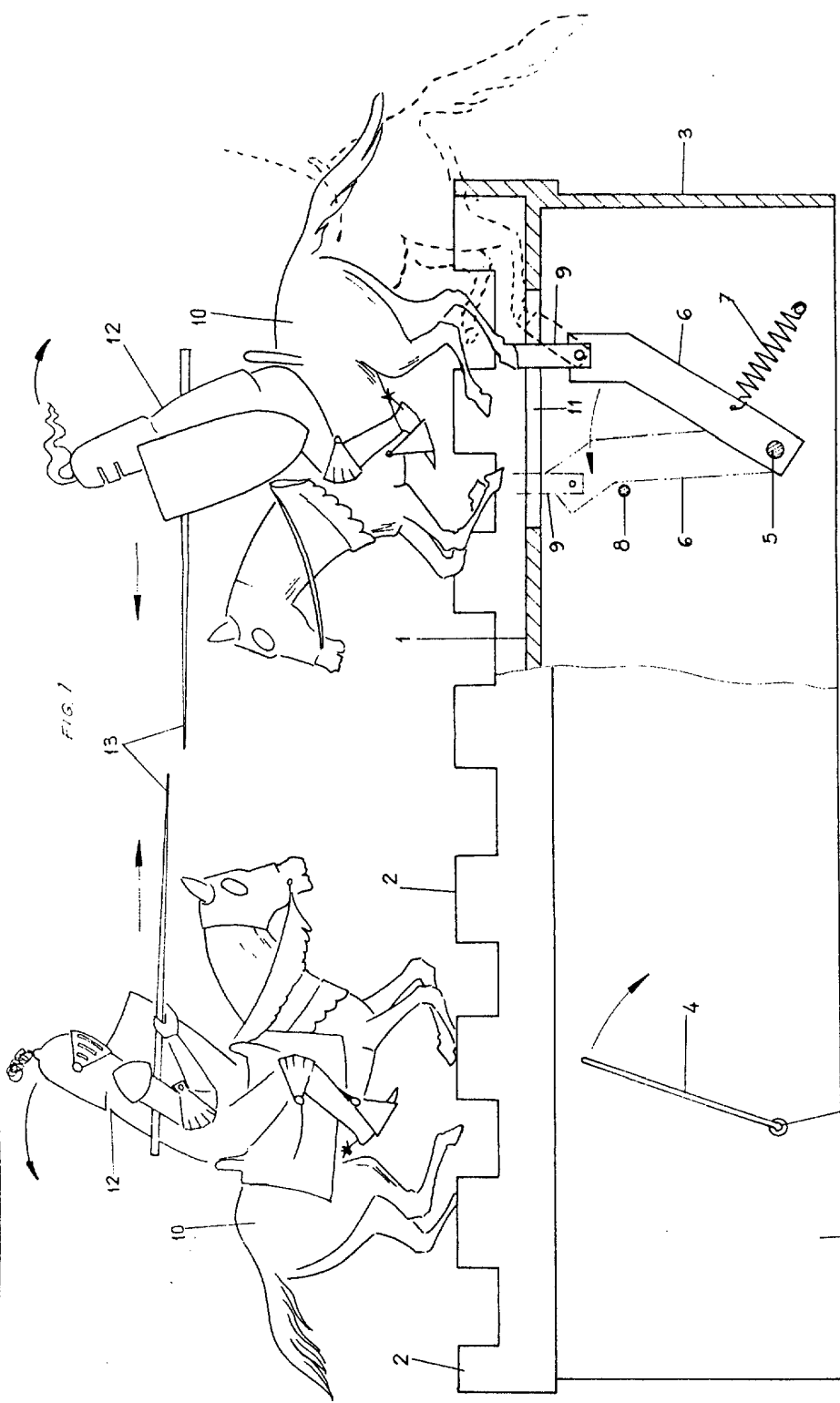
Esta Memoria consta de CINCO hojas, escritas o
mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en
113 líneas.

Valencia, a 25 de Junio de 1974
Por autorización del interesado.

604641

MODELO DE UTILIDAD

D. SILLAROS SANCHEZ



ESCALA VARIABLE
VALENCIA JUNIO 1970
P. A.

[Handwritten signature]