

206152

Int. Cl.: A63D

26



MODELO DE UTILIDAD

MEMORIA DESCRIPTIVA

Sobre:

"JUEGO DE COMPETICION DE SOBREMESA".

Solicitante: RICO, S.A., de nacionalidad española, con domicilio en IBI, (Alicante).



5. La presente Memoria descriptiva tiene como fin la declaración del objeto sobre que ha de recaer el privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad conforme a la Legislación vigente en materia de Propiedad Industrial, que, según expresa el enunciado, trata de un juego de competición de sobremesa.

10. El objeto motivo del presente registro ha sido concebido como un juguete dotado de un gran aliciente competitivo entre dos usuarios, en el que se pone en juego la atención y reflejos de los mismos, tratando de obtener o evitar un tanteo favorable o nó, respectivamente.

15. Esencialmente, consta de un tablero de juego rectangular, dividido en dos campos dotados de una cierta pendiente descendente hacia los extremos transversales para que pueda rodar una o más bolas hacia cualquiera de ellos a partir del centro, sobre todo en el momento del lanzamiento inicial desde un pulsador lateral central; en cada uno de los extremos se ha previsto una meseta transversal dotada de una ranura, previniéndose además entre el límite interno de dichas mesetas y los campos correspondientes un cajeadado en el que se puedan depositar las bolas que han producido el tanteo.

25. El juego está dotado fundamentalmente de dos elementos disparadores constituidos respectivamente por una empuñadura en que se aloja una pila y el elemento interruptor de accionamiento, de cuya empuñadura se prolonga un brazo perpendicular soporte de un objeto receptor y disparador de las bolas, que puede adoptar las formas más diversas, por ejemplo un vehículo de guerra, un muñeco deportista, etc., cuya parte inferior está abierta y diáfana para el paso de las bolas, si bien

30.



estas no pueden traspasarlo totalmente debido a que en su interior se ha previsto un bateador giratorio, montado sobre el eje de un motor alimentado por la pila a través del interruptor, de manera que una vez inducido dicho bateador gire en un sentido para que cuando una bola llega hasta él, sea lanzada contra el campo contrario, en cuyo caso, cabe la posibilidad de que el jugador antagonista, con otro mecanismo igual capte la bola lanzada para a su vez devolverla, ya que en caso contrario caera al cajeado anteriormente mencionado, obteniendo un tanto el jugador oponente. Finalmente, cabe destacar que el juego se complementa con un determinado número de bolas que generalmente se encuentran depositadas en un canal desde donde las toma una a una el pulsador de lanzamiento.

Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre que ha de recaer el presente privilegio, en el plano adjunto complementario de esta exposición, se representa una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo sino meramente informativo.

En dicho plano:

La figura 1, representa una sección longitudinal -- I-I del tablero de juego.

La figura 2, corresponde a una planta del mismo.

La figura 3, es una sección según III-III del pulsador de lanzamiento de bolas.

La figura 4, una sección según IV-IV de dicho pulsador.

La figura 5, un alzado lateral de un elemento de disparo.

La figura 6, una vista en planta inferior de dicho



elemento.

En las mencionadas figuras, las referencias corresponden:

- 1.- Tablero de juego.
- 5. 2.- Mesetas transversales extremas.
- 3.- Ranuras.
- 4.- Cajeadado transversal.
- 5.- Resaltes laterales inclinados.
- 6.- Depósito de bolas.
- 10. 7.- Pulsador de lanzamiento inicial.
- 8.- Lanzador inclinado.
- 9.- Abertura lateral.
- 10.- Tapa inferior.
- 11.- Resorte.
- 15. 12.- Cajeadado lateral del campo de juego.
- 13.- Empuñadura.
- 14.- Pila.
- 15.- Interruptor.
- 16.- Brazo soporte.
- 20.- 17.- Tetón inferior del brazo 16.
- 18.- Objeto disparador.
- 19.- Motor.
- 20.- Eje.
- 21.- Bateador rotatorio.
- 25. 22.- Bola.
- 23.- Paredes convergentes.

Según puede apreciarse en dicho plano, y particularmente en las figuras 1 y 2, el juguete objeto del presente registro está constituido por un tablero de juego rectangular -
30. (1), rebordeado periféricamente, dividido en dos campos con -



una pendiente descendente hacia los extremos transversales, -
en donde el reborde se ensancha para establecer una meseta --
(2) dotada de una ranura (3) que se extiende en toda su longi-
tud; entre dicha meseta (2) y el correspondiente campo del ta-
5. blero (1) existe un cajeadado transversal (4) limitado en los -
extremos por los bordes longitudinales, los cuales presentan
interiormente y en las proximidades de dichos cajeados (4) --
unos resaltes (5) de planta triangular que establecen en cada
lateral y en las proximidades de los cajeados (4) unos planos
10. deflectores de convergencia sobre tales cajeados. En uno de -
los laterales del tablero existe un depósito (6) de bolas - -
(22), cuyo fondo presenta una inclinación o rampa que las con-
duce consecutivamente sobre un plano inclinado lanzador (8) -
que forma parte de un pulsador (7), cuyo plano inclinado (8)
15. queda enfrentado a una abertura lateral (9) practicada en el
borde del tablero (1) para que por ella pueda salir al mismo
una bola (22), de modo que ésta tome cualquier campo inclina-
do rodando hacia uno de los cajeados (4).

El pulsador (7) y correspondiente lanzador (8) figu-
20. ras 3 y 4 se encuentran contenidos en un alojamiento (12), con-
venientemente retenido, y solicitado por el empuje de un resor-
te (11) que descansa sobre una tapa inferior (10) del aloja-
miento (12), de modo que dicho resorte (11) mantiene elevado
al pulsador (7) y plano inclinado (8) evitando que sobre és-
25. te se deposite una bola (22), mientras que no se presione so-
bre el pulsador (7) venciendo la tensión del resorte (11), en
cuyo caso entra la primera bola (22) contenida en el depósito
(6) situandose sobre el plano inclinado (8), de modo que al sol-
tar el pulsador (7) se produce el lanzamiento de dicha bola al
30. campo (1), rodando sobre cualquiera de las vertientes.

20.152



El juego se complementa con dos elementos disparadores, figuras 5 y 6, uno para cada campo constituidos respectivamente por una empuñadura (13) que se posiciona verticalmente, en cuyo interior se aloja una pila eléctrica (14), incorporando en la parte superior un interruptor (15) del circuito eléctrico; de la parte inferior de dicha empuñadura (13) se prolonga horizontalmente un brazo (16) dotado de un tetón inferior (17), cuyo brazo (16) soporta un objeto disparador (18) que puede adoptar configuraciones variables, como por ejemplo vehículo de guerra, arma lanzadora, etc., hueco por la parte inferior según un puenteado pasante; en el interior del mencionado objeto (18) se aloja un pequeño motor eléctrico (19), a cuyo eje (20) se fija un bateador giratorio (21), que se pone en funcionamiento por medio del interruptor (15); en la emboadura del hueco inferior del objeto (18) se han previsto -- unas paredes convergentes (23) hacia el bateador (21), de modo que cuando penetra una bola (22) por el puenteado inferior del objeto (18), dichas paredes (23) la centren hacia el bateador (21) que, una vez puesto en marcha la lanza en los sentidos más dipares según el punto de impacto.

En estas condiciones, una vez lanzada una bola (22) al campo (1) por medio del pulsador (7), rueda sobre cualquiera de las vertientes hacia el cajeado transversal (4), siendo necesario que el jugador que maneja el elemento disparador descrito desplace éste para evitarlo y procurar que entre en el interior del puenteado del objeto (18), en cuyo momento, accionando el interruptor (15) pone en marcha el motor (19) y con él el bateador (21) que golpeará a la bola (22) para lanzarla sobre el campo contrario, cuidando el jugador correspondiente de evitar que caiga en el cajeado (4), para a su vez recoger



la bola (22) con su elemento disparador.

- Dicho elemento disparador se posiciona en el campo de juego mediante el tetón inferior (17) alojado en la ranura (3) de la correspondiente meseta transversal (2), por donde -
5. puede discurrir cubriendo toda la anchura del campo los resaltes (5) que establecen en cada lateral unos planos deflectores de convergencia, permiten desviar a la bola (22) sobre el campo de acción del objeto disparador de modo que no queden -
10. espacios muertos entre el borde del campo (1) y la embocadura puenteada del objeto (18).

- Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como un ejemplo de realización práctica del mismo, solamente cabe añadir que en dicho ejemplo es posible introducir cambios de materias, formas y disposición de sus elementos, -
15. siempre que tales alteraciones no supongan variación sustancial en el objeto reivindicado.

NOTA

- El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte -
20. años para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "JUEGO DE COMPETICION DE SOBREMESA", según - las características esenciales de las siguientes:

REIVINDICACIONES

- 1ª.- Juego de competición de sobremesa, caracteriza
25. do porque comprende un tablero de juego rectangular, limitado por un reborde periférico, cuyo tablero se divide en dos campos iguales dotados de una inclinación hacia los respectivos extremos transversales, en los que el reborde se amplía según una meseta dotada de una ranura que cubre toda la longitud -- transversal, prevista para que en ella se aloje y deslice un
30. tetón guía que forma parte de un mecanismo disparador, el cual



puede situarse manualmente en cualquier posición para lanzar una bola con un bateador giratorio sobre el campo contrario.-

- 2ª.- Juego de competición de sobremesa, según anterior reivindicación, caracterizado porque el mecanismo disparador está constituido por una empuñadura posicionada verticalmente, en cuyo interior se aloja una pila eléctrica, incorporando en la parte superior del pulsador un interruptor del circuito eléctrico; en la parte inferior de dicha empuñadura se prolonga un brazo horizontal dotado de un tetón inferior que, alojado en la ranura de una meseta transversal del tablero, - permite el libre desplazamiento manual del mecanismo perfectamente guiado; el brazo horizontal es soporte de un objeto disparador de configuración variable, dotado de un vaciado inferior en forma de tunel cuya embocadura de entrada, enfrentada al campo, presenta unos planos inclinados laterales que convergen hacia el centro del vaciado en que se encuentra montado un bateador giratorio solidarizado al eje de un pequeño motor eléctrico alimentado por la pila a través del interruptor de modo que cuando una bola penetra en el interior del vaciado del objeto disparador es impulsada por el bateador sobre el campo contrario, en que se monta otro mecanismo disparador, - puesto que para el juego se precisan dos.
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.

- 3ª.- Juego de competición de sobremesa, según las anteriores reivindicaciones caracterizado porque entre las mesetas transversales del tablero y los correspondientes campos inclinados existe un cajeadado transversal en que vienen a depositarse las bolas no recogidas por el correspondiente mecanismo lanzador.
- 25.

- 4ª.- Juego de competición de sobremesa, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en un lateral -
- 30.

200112

26 SEP 1974



- del tablero de juego se ha previsto un deposito de bolas alineadas, cuyo fondo presenta una rampa hacia una plataforma inclinada de lanzamiento enfrentada a una abertura del reborde del campo, por donde salen las bolas, una a una, hacia cualquiera
5. de los campos inclinados; dicha plataforma es solidaria a un pulsador solicitado por la acción de un resorte que lo mantiene elevado, obturando el acceso de bolas a la plataforma inclinada de lanzamiento mientras no se presione dicho pulsador de modo que una vez pulsado comprime el resorte y desciende -
10. facilitando el acceso de una bola a la plataforma inclinada, recuperandose a su posición de reposo, cuando se suprime la presión.

5ª.- "JUEGO DE COMPETICION DE SOBREMESA".

- Según queda sustancialmente descrito en la presente
15. Memoria que consta de nueve hojas, escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid, 26 SEP. 1974

RICO, S.A.

P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P.P.

Firmado: M.ª Dolores Jerquera

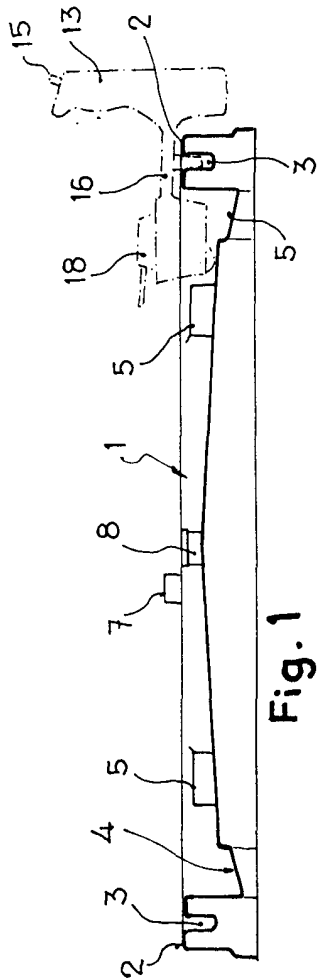


Fig. 1

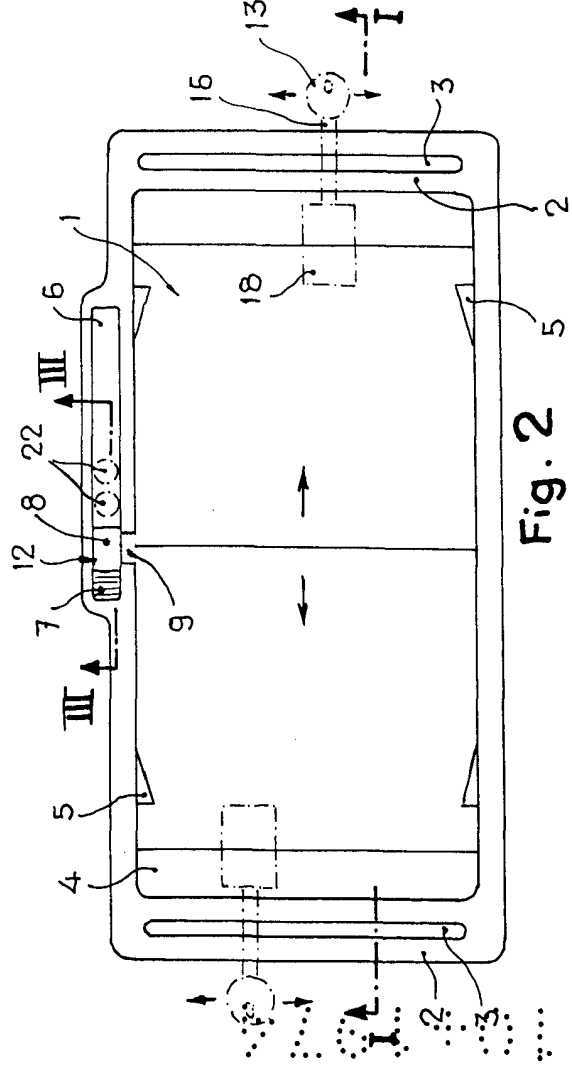


Fig. 2

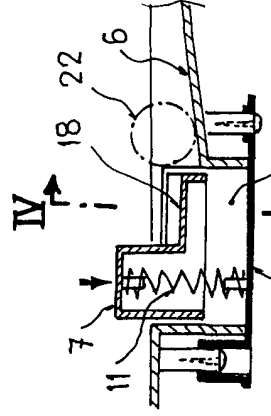


Fig. 3

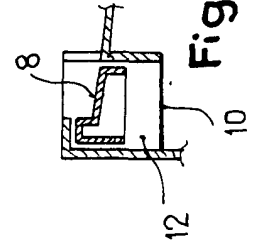


Fig. 4

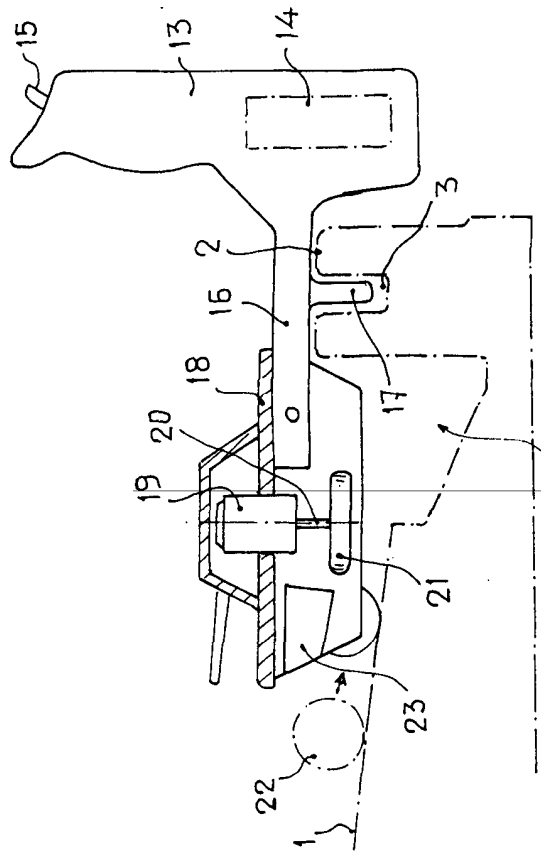


Fig. 5

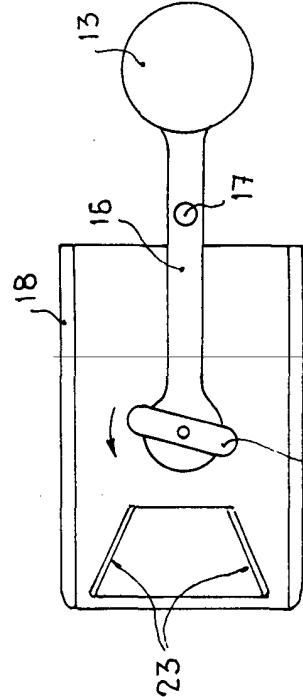


Fig. 6

Madrid, 11 OCT. 1974
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO,
P. P.

Firmado: M. Dolores Jorquera