



208182

F.e. 11-6-1976

| |
|---------------|
| Pat. Cl. A69F |
|---------------|

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. SALVADOR SENDRA NAVARRO

Nacionalidad: Española

Domicilio: OLIVA (Valencia) - C/. Monjas Clarisas, 27-1ª

Objeto: "JUEGO DE COMPETICION REGULADO POR SEÑALES DE TRAFICO"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 La finalidad de la presente Memoria Descriptiva es la de dar a conocer las características funcionales y reglas de participación y competencia de un juego regulado por señales de tráfico, en el que se han reunido suficientes motivos recreativos justificantes de la solicitud, a favor del titular del expediente, del privilegio de exclusividad que en estos casos concede la vigente Ley de la Propiedad Industrial, para su fabricación y venta en España.

10 Se trata de un tablero en el que aparece marcado un itinerario por carretera, que deberán seguir los ve

- 203182



15 hículos participantes, cada uno de los cuales representa a un jugador, Los respectivos avances vienen determinados por las puntuaciones obtenidas al lanzar, cada jugador un dado, para lo cual todo el recorrido está jalonado, a derecha e izquierda por una sucesión de espacios regularmente distribuidos, en cada uno de los cuales cabe exactamente uno de los vehiculos participantes.

20 A lo largo del itinerario se suceden una serie de señales de tráfico, así como diversos obstáculos, tal como semáforos, pasos de cebra, estrechamientos de la calzada, pasos a nivel, etc., etc., que deben ser sorteados por los participantes con estricta observación de las señales de tráfico, que a tal efecto figuran junto a cada uno de dichos obstáculos. De la misma manera, están regulados los adelantamientos, las zonas de aparcamiento y cualesquiera otro motivo de circulación que contribuya a hacer más ameno e instructivo el juego en cuestión.

30 Para que de una forma clara y precisa pueda comprenderse la naturaleza del juego presentado, se ha considerado conveniente la aportación del plano adjunto, en el que, a título de ejemplo, se ha reproducido un tablero de juego con expresión de sus diferentes señales y accesos, bien entendido que las representaciones del citado plano sólo tienen valor informativo, por lo que, en cualquier circunstancia, deben ser consideradas en su más amplio sentido y no como límite del alcance del expediente.

40 La figura 1ª corresponde a una panorámica general del tablero de juego, en la que rápidamente se aprecia su naturaleza y contextura y, también, los diferentes



elementos y detalles que se le pueden incorporar. La figura 2ª es un detalle de la forma en que se verifica el montaje y funcionamiento del o de los semáforos que se pueden distribuir a lo largo del itinerario. Finalmente, la

45 figura 3ª muestra el funcionamiento del paso a nivel incorporado al juego y cómo, al igual que en el caso anterior, el mismo vehículo participante provoca su funcionamiento.

Concretado la descripción al contenido de las precitadas figuras, apreciamos en las mismas, señalado

50 con -1-, el tablero de juego que aparecerá convenientemente enmarcado y dotado de suficiente robustez para cumplir fielmente su cometido. Sobre su superficie y previendo incluso la formación de cambios de rasante, se desarrolla una carretera o calzada -2-, de doble dirección, convenientemente dividida por una línea amarilla que en determinados

55 tramos -3- será discontinua, mientras que en otros tramos -4- aparecerá señalizada en forma continua, coincidiendo con las prohibiciones de adelantamiento. A ambos lados de la calzada se han previsto sendas líneas blancas

60 -5-, como si fueran los límites de arcén, divididas en tramos iguales mediante pequeños salientes que la jalonan separados por una distancia, suficiente para albergar la longitud de uno de los vehículos participantes.

A lo largo de la carretera y en ambos márgenes

65 de la misma, se emplazan una pluralidad de señales de tráfico -6-, que son reproducción exacta, a escala reducida de las utilizadas usualmente y que contienen indicaciones que deben ser rigurosamente respetadas por los participantes en el juego. Igualmente sucede con la señalización ho

7 DIC.



70 rizontal determinada por las ya mencionadas líneas diviso
rias -3- y -4-, los pasos de cebra -7-, o cualquier otro
tipo de señalización que se estime conveniente incorporar
al juego. Los espacios dejados libres por la carretera se
75 rán ocupados con diversas ilustraciones, en forma de pai
sajes, cadenas montañosas, pueblos o ciudades, peatones,
etc., sin que falten un río -8-, que será salvado por la
carretera mediante un estrecho puente, y una vía de tren
-9-, con la representación corpórea o no -10- de éste, cu
ya finalidad es la de provocar la existencia de un paso
80 a nivel.

Todos los jugadores iniciarán su recorrido des
de un mismo punto -11-, salida y meta al mismo tiempo, y
seguirán el sentido de marcha que les parezca más conve
niente, ya que no están obligados a realizar idéntico ca
85 mino, aunque para ganar la partida deben de regresar al
punto de salida. En primer lugar se encontrarán, aunque
su localización puede ser cambiada perfectamente, con dos
columnas -12- de semáforos tipo gálibo, entre los cuales,
y cruzado la calzada -2- en toda su amplitud, se encuen
90 tra una plataforma móvil -13-/^{de} cuyos extremos parten sen
dos tirantes verticales -14- que se desarrollan por las co
lumnas de los semáforos y se solidarizan en correspondien
tes levas -15- de giro excéntrico. Estas levas ostentan
los discos rojo -16-, ámbar -17- y verde -18-, de manera
95 que cada semáforo muestra en forma permanente el disco ro
jo -16-. Al llegar un vehículo a la plataforma -13-, su
propio peso hace descender a esta, con lo que, a través de
los tirantes -14- se producirá un giro en las levas excén

7 DIC.



100 tricas -15-, gracias al cual aparecerá por el círculo inferior de los semáforos el disco verde -18-, que deja paso libre. No obstante, el vehículo que ha abierto el semáforo permanecerá sobre la plataforma hasta la tirada siguiente y si, en el entretanto, se produce la llegada de otro vehículo, éste último adelantará al primero ya que
105 se encuentra con el semáforo abierto.

A lo largo del recorrido y a tenor de las puntuaciones obtenidas con el dado en las sucesivas tiradas un vehículo podrá adelantar a otro, siempre y cuando no se encuentre en una zona cuya señalización horizontal o
110 vertical prohíba esta maniobra. Si en el momento de realizar un adelantamiento, pasando para ello a la vía de su izquierda, tropieza con otro vehículo que viene de cara, el primero de ellos deberá retirarse de la competición, por ser culpable de un accidente.

115 En un punto determinado del recorrido se ha emplazado un estrecho puente -19-, que salva al río -8- y que por representar un estrechamiento de la calzada dispone de la correspondiente señalización y de la indicación de a quién corresponde la prioridad de paso, de forma que
120 dos vehículos que se crucen en dicho punto, deben atenerse a las especificaciones de la señalización. Por su parte el funcionamiento del paso nivel se produce de forma similar al de los semáforos precitados, ya que la barrera -20- dispone de una plataforma -21- provista de un tirante vertical -22- que se articula a aquella. Al posarse un
125 vehículo sobre la plataforma se produce una basculación de ésta sobre sus pies -23-, originando, por su peso, que



130 la barrera se levante y debiendo permanecer en la plata
forma hasta la tirada siguiente, con lo cual queda expues
to a que un vehiculo que venga por detras pueda adelantar
le en este punto.

Correspondientemente con lo hasta aqui expuesto
los vehiculos -24-, realizados en diversidad de formas,
estaran sometidos al riesgo de perdida de tiradas por cru
135 zar indebidamente pasos de peatones, por parar en zonas
de estacionamiento prohibido, etc., etc., todo ello de
acuerdo con las especificaciones del juego conocidas pre
viamente por todos los participantes, ganando la competi
cion el primer jugador que lleve su vehiculo al punto de
140 partida -11-.

Suficientemente descrita la naturaleza y reglas
de juego de nuestro Modelo de Utilidad, solo nos resta ma
nifestar que seran variables las circunstancias de mate
145 riales, tamanos y formas de sus diferentes partes, asi
como las propias reglas del juego y sus distintos elementos
componentes, siempre y cuando no se vea alterada su esen
cialidad, contenida en la siguiente

N O T A
= = = =

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

155 1º.- Juego de competición regulado por señales
de trafico, caracterizado por constar de un tablero en
el que se ha marcado un itinerario caprichoso mediante
una carretera o calzada dividida por una linea a tramos
continua y a tramos discontinua, en dos vias de circula
cion, flanqueada por sendas lineas jalonadas regularmente



207-182

160 en espacios que abarcan exactamente la longitud de los
vehículos utilizados por cada uno de los participantes,
cuyos vehículos han de partir de un punto y regresar al
mismo, después de cubierto todo el itinerario en la direc
165 ción que estimen los jugadores más conveniente, a impu
sos de los avances determinados por las tiradas de un dado
que indica los espacios jalonados de avance, realizándose
éste con la estricta observación de las normas de tráfico
170 convenientemente indicadas mediante señalización semafori
ca, vertical y horizontal, que contiene estacionamientos
prohibidos -condenados en caso de no respetarse con una ti
rada de castigo-, prohibiciones de adelantar, pasos de ce
bra, estrechamientos de calzada -que indicarán quién tiene
175 la prioridad de paso-, pasos a nivel, etc., etc.

2º.- Juego de competición regulado por señales
de tráfico, según la reivindicación anterior, en el que
eventualmente se prevé la instalación de semáforos de bá
culo o gálibo, ante los cuales se extiende una plataforma
175 móvil conectada con la leva excéntrica que comporta los
discos rojo, ámbar y verde, de forma que, al posarse un
vehículo sobre la plataforma, su propio peso determina el
giro de la leva y el cambio del disco que inicialmente se
encuentra siempre en rojo, debiendo permanecer el vehículo
180 de que se trate en esta posición, hasta la tirada, expues
to a ser adelantado por otro vehículo que llegue después
y se encuentre el semáforo abierto, sucediendo de forma si
milar ante la barrera de un eventual paso a nivel, sobre
cuya plataforma móvil debe situarse el vehículo que pre
185 tenda cruzar áquel, con cuyo peso la barrera se eleva y



previendose en general, una serie de medidas previamente conocidas por todos los jugadores que deben ser respetadas al pie de la letra. Y

190

32.- "JUEGO DE COMPETICION REGULADO POR SEÑALES DE TRAFICO", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto, para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de OCHO hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 193 líneas.

Valencia, a 5 de Diciembre de 1974

Por autorización del interesado.

208106

MODELO DE UTILIZADO

NOVA 2 MAR 1974

B. SALVADOR SENDRA

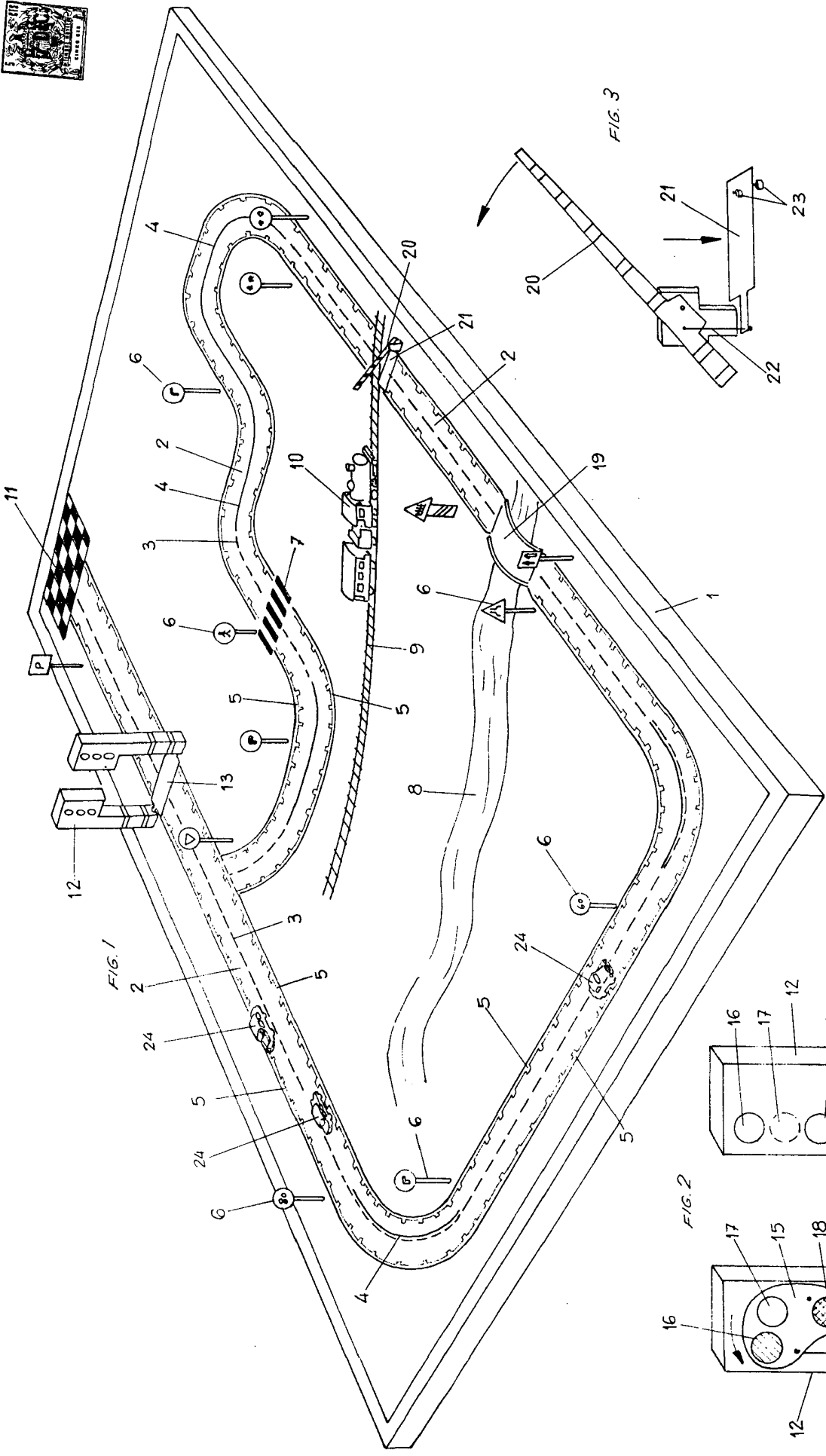


FIG. 1

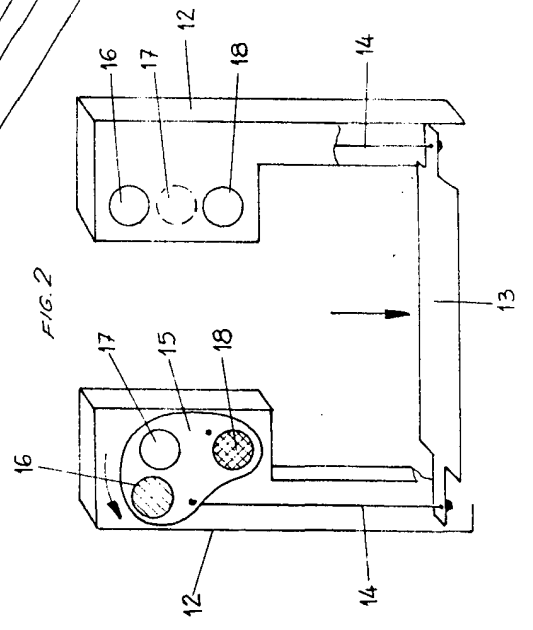
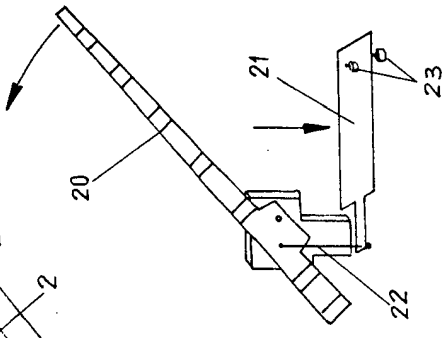


FIG. 2

FIG. 3



ESCALA VARIABLE
 VALENCIA NOVIEMBRE 1974
 P. A. *Sendra*