

Int. Cl.: <i>A63F</i>



MODELO DE UTILIDAD

**208593**

MEMORIA DESCRIPTIVA

Sobre:

"JUGUETE DE COMPETICION".

-----

Solicitante: D. José María GARCIA DE QUEVEDO, de nacionalidad  
española, con domicilio en Eloy Gonzalo, 38  
MADRID - 10.

-----

20073



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 juguete de competición.

5.

El objeto motivo del presente registro ha sido especialmente concebido como juguete de competición en el que se ejercita la rapidez de reflejos de los usuarios, a la vez que sirve como elemento de esparcimiento; con dicho juguete pueden competir dos, tres o cuatro personas, y tiene como base de acción una imagen panorámica giratoria, donde está representado un campo de batalla dividido en dos zonas antagonistas debidamente ambientadas con piezas representativas de las armas y máquinas ofensivas y defensivas simplemente apoyadas sobre el plano de la imagen panorámica, constituido por un disco giratorio accionado por medios convencionales, como puede ser un pequeño motor eléctrico, un mecanismo de cuerda u otros similares.

10.

15.

20.

Cada jugador dispone de un mando de tiro a modo de empuñadura, giratoria sobre un eje vertical, dos de ellos de ataque y otros dos de defensa, cuyos ejes verticales se prolongan por encima del campo, comportando en su extremo un indicador de dirección, que puede representar dos tipos de aviones, proyectiles, etc., distintivos de la acción ofensiva y defensiva.

25.

En los laterales de la caja o envoltente soporte se preveen las llaves de puesta en marcha de la imagen, y cualquiera de los usuarios puede accionarla o pararla.

30.

-3- 200593



- Cada mando se prolonga por el interior del soporte según un brazo de palanca, accionado desde el mando por medio de un pulsador, mientras que el extremo libre comporta una pieza magnética adecuada tal como por ejemplo iman - ceramico, con la particularidad de que cada una de dichas -
5. palancas puede cubrir un cuadrante de la pista circular haciendo girar el mando, de modo que en todo momento tenga perfecto control de las posiciones tomadas por medio de los indicadores, de manera que según va girando la pista y se aproximan las piezas del juego apoyadas sobre dicha pista, puedan entrar bajo la influencia de la pieza magnética del correspondiente mando, de modo que el objetivo seleccionado salte y quede volcado, cuando la acción es de ataque, o se recupere si es de defensa, y se vuelva a colocar en su posición -
  10. primitiva, e incluso ser arrastrado convenientemente para - cambiar de posición; para conseguir estos efectos, en la base de las piezas del juego se preveen unas láminas magnéticas, combinando las propiedades de atracción y repulsión de sus polos, de modo que las piezas de juego correspondientes a un bando tengan distinta polaridad que las piezas magnéti
  15. cas de sus mandos, para que, por la atracción ejercida cuando entran en el campo magnetico, puedan ser atraídas y desplazadas, e incluso si están abatidas colocarlas en su posición primitiva, mientras que en el bando contrario las polarida-
  20. des estan cambiadas, de modo que cuando una pieza de un bando entra en el campo magnético del mando contrario, coincidiendo polaridades, se obtiene una repulsión que hace saltar y abatir a las piezas contrarias. El juego concluye cuando uno de los bandos tiene todas las piezas abatidas, o bien cuando
  25. se para la pista, una vez hecho el recuento, resulta vencedor
  - 30.



el que más piezas tiene sin abatir.

5. La pista giratoria en que se ha representado el campo de batalla, es de naturaleza translúcida y neutra, -- por ejemplo plástico, hacia cuya superficie interna pueden aproximarse las piezas o pastillas magnéticas, preferente-- mente de iman cerámico, montadas en el extremo de la palanca de primer género, basculante sobre la propia empuñadura por medio del pulsador, de modo que alejándola de la pista no actuen sobre las piezas del juego, y por el contrario, --
10. aproximandolas, tales pastillas queden dentro del campo magnético correspondiente.

15. Al objeto de proporcionar al juego un mayor efecto, cabe la posibilidad de incluir un dispositivo productor de destellos por la parte inferior del disco, que darían la -- situación exacta de los disparos.

20. La palanca del mando portadora de la pastilla magnética, tiene un radio de giro igual al de la distancia del eje al centro del disco giratorio con una zona nula para todos los efectos mínima para apoyo del soporte y acoplamiento del eje de giro de la imagen.

25. 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, muestra una perspectiva general del juguete.

30. La figura 2, corresponde a una sección parcial del

20 28



mismo.

La figura 3, muestra esquemáticamente una planta del juguete en la que se aprecian la posibilidad de movimientos de los mandos.

5. En las mencionadas figuras, las referencias corresponden:

1.- Caja soporte.

2.- Disco giratorio.

3.- Zona de defensa.

10. 4.- Zona de ataque.

5.- Piezas ofensivas.

6.- Piezas defensivas.

7.- Saco de iman ceramico.

8.- Motor.

15. 9.- Salientes laterales.

10.- Empuñaduras.

11.- Eje de giro de la empuñadura.

12.- Mástil.

13.- Indicador.

20. 14.- Hueco de la empuñadura.

15.- Palanca.

16.- Eje de basculación.

17.- Pulsador.

18.- Pastilla magnética.

25. 19.- Soporte de imagen.

20.- Línea de acción de la pastilla magnética.

Según queda representado, el juguete objeto del presente registro está constituido por una caja soporte (1), cuya parte superior está cubierta por un disco giratorio (2), en el que se representa, como tablero de juego una imagen -

30.



panorámica representativa de un campo de batalla dividido - en dos zonas; una de defensa (3) y otra de ataque (4), perfectamente diferenciada por una línea divisoria, aproximadamente diametral; dicho campo de batalla puede representar -

5. muy diversas configuraciones, siendo una forma preferente - el que el campo defensivo (3) represente una costa o zona - de tierra, mientras que la zona ofensiva (4) represente una zona marítima, simulando en el juego una operación de desembarco, en la que se colocan opcionalmente una serie de piezas

10. ofensivas (5) representativas de una flota de desembarco compuesta por lanchas rápidas, acorazados, navios de transporte, etc., mientras que en la zona de defensa (3) se instalan armas y máquinas defensivas (6), como son carros de combate, nidos de ametralladoras, porta proyectiles, etc.,

15. constituidos, como en el caso anterior, por piezas sueltas que se sitúan opcionalmente en la correspondiente zona (3); todas las piezas, tanto las ofensivas (5) como las defensivas (6) están dotadas en la superficie de apoyo de un saco de imán cerámico (7) de naturaleza adecuada, de polaridad negativa.

20. El tablero de juego o disco giratorio (2) puede - ser accionado por medio de un pequeño motor eléctrico (8), debidamente conectado a la red de alimentación, o bien por medio de un mecanismo de cuerda convencional, vinculando dicho disco (2) al eje motriz a través de un soporte de imagen (19), de modo que dicho disco (2) se pueda poner en movimiento y parar en cualquier momento, a través de unos interruptores o llaves adecuadas, accionadas por los jugadores.

25. 30. En los laterales de la caja (1) se han previsto cua



tro salientes (9) en los que se montan los mandos de juego, de modo que puedan intervenir, dos, tres o cuatro jugadores, correspondiendo dos mandos al equipo de defensa y otros dos al de ataque, disponiendose alternativamente. Cada uno de

- 5. estos mandos están constituidos por una empuñadura (10), -- montada sobre un eje de giro vertical (11), entre dos planos horizontales del saliente (9) correspondiente, con la particularidad de que dicho eje se prolonga por la parte superior según un mástil (12) rematado por un indicador (13) de representación variable, si bien los correspondientes a los mandos defensivos ó ofensivos son iguales dos a dos; dichos indicadores (13) pueden representar por ejemplo aviones de diferente diseño, cuya proa viene a indicar la posición tomada por el mando respectivo.

- 15. Cada empuñadura (10) presenta un vaciado interno (14) a través del cual se monta una palanca de primer grado (15), basculante sobre un eje horizontal (16), cuya parte posterior se prolonga según un pulsador (17) saliente -- por la parte superior de la empuñadura (10), figura 2, mientras que la palanca (15) propiamente dicha se prolonga hacia el centro de la caja, es decir proximo al eje de giro del disco (2), comportando en su extremo una pastilla magnética (18) de naturaleza adecuada.

- 20. La polaridad de las pastilla magnética (18) será negativa en las funciones de ataque para volcar el objetivo y positiva para las funciones de recuperación.

- 25. De esta forma, mediante el giro horizontal de las empuñaduras (10), las palancas cubren un arco (20) entre el borde del disco (2) y su centro, excepto en una pequeña zona central correspondiente al acoplamiento de éste con el --

30.



soporte de imagen (eje motriz) cuyo recorrido queda limitado por la amplitud de la ventana prevista para el montaje de la empuñadura (10) sobre el saliente (9) correspondiente, figura 3; por otro lado, la palanca (15) de cada mando, que en reposo se encuentra alejada de la cara inferior del disco (2), en el interior de la caja (1), puede ser aproximada a aquella mediante una presión sobre el pulsador (17), haciendo bascular a la palanca (15) sobre su eje (16), la cual caerá por gravedad cuando se deje de actuar sobre dicho pulsador (17).

En estas condiciones, una vez puesto en marcha gírotoria el disco (2), los jugadores accionarán los mandos (10) y sus correspondientes palancas (15) dentro de su línea de acción (20) tratando de atacar o defender, según los casos, con la particularidad de que al coincidir polaridades opuestas, las piezas saltan y quedan volcadas, cuando se efectúa un impato pleno, o bien se desplazan cuando la pastilla (18) del mando correspondiente ha pasado cerca, simulando un movimiento de evasión, tratando de escapar al ataque; por el contrario, si los mandos entran en el campo magnético de sus propias piezas, pueden desplazarlas a otra posición, e incluso colocar en su posición normal a las abatidas por el equipo contrario, ganando al final de la partida el equipo que haya abatido más piezas contrarias.

La posición de las palancas (15) con sus respectivas pastillas (18) por debajo del tablero de juego o disco (2) quedan perfectamente controladas por medio de los indicadores (13), dando la impresión de que son éstos los que efectúan los disparos.



Al objeto de proporcionar al juguete un mayor atractivo, es susceptible de introducir en cada palanca (15) y en las inmediaciones de las pastillas magnéticas (18) una pequeña lámpara dotada de unos contactos, de modo que aquella --  
5. pueda producir unos destellos intermitentes indicadores de la situación exacta en cada momento, visibles a través del disco (2), de naturaleza translúcida y no magnética.

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, siempre que tales alteraciones no supongan variación sustancial en el objeto reivindicado.  
10.

El solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud al amparo del Convenio Internacional para la protección de la Propiedad Industrial.  
15.

NOTA

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

REIVINDICACIONES

1ª.- Juguete de competición, caracterizado porque  
25. comprende un tablero de juego circular o disco, montado sobre una caja soporte, con posibilidad de rotación, accionado por un equipo motriz adecuado, cuyo disco viene a representar un campo de batalla dividido en dos zonas, defensiva  
30. y ofensiva en que se sitúan las piezas correspondientes a --



cada bando, dotadas en su base de apoyo de un taco magnético de polaridad negativa, de modo que mediante unos mandos en - que se preveen unas pastillas magnéticas de diferente polaridad se puede atacar o defender, una vez puesto el disco en movimiento, para que al entrar una pieza en el campo magnético de la pastilla accionada por un mando, si es de diferente polaridad, salte y se abata, o si es de igual polaridad pueda ser recuperada a su posición primitiva e incluso ser desplazada.

5. 2ª.- Juguete de competición, según la anterior -- reivindicación, caracterizado porque en el costado de la caja soporte se ha previsto unos salientes equidistantes, en que quedan montados unos mandos con posibilidad de movimiento giratorio horizontal sobre un eje vertical, constituidos cada uno por una empuñadura en la que se monta articuladamente una palanca basculante, cuya parte posterior asoma sobre la empuñadura en forma de pulsador, mientras que el otro extremo se prolonga por debajo del disco giratorio hasta cerca del centro, portando una pastilla magnética, susceptible de cubrir un arco de acción entre el centro y borde del disco; los mandos se distribuyen para cada equipo, teniendo cada equipo polaridades distintas en sus correspondientes pastillas magnéticas.

15. 3ª.- Juguete de competición, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque de los mandos correspondientes a cada equipo, unos están destinados a la acción de ataque, comportando en su palanca una pastilla magnética de polaridad negativa, y los otros mandos a acción defensiva, comportando en su palanca una pastilla magnética de polaridad positiva, de manera que accionando las palancas por me-

20.

25.

30.

208555

280



dio del pulsador, las pastillas correspondientes se aproximen a la cara inferior del disco, para que su campo magnético pueda coincidir con el de los tacos de polaridad negativa montados en las piezas de juego que descansan sobre la superficie externa del disco, de modo que la polaridad negativa de la pastilla magnética en función de ataque haga volcar la pieza u objetivo contrario, mientras que la polaridad positiva del otro mando actue en funciones de recuperación de las propias piezas, e incluso de desplazamiento.

5.

10.

4ª.- Jugete de competición, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque el eje vertical para el giro horizontal de las empuñaduras de cada mando, se prolonga a modo de mástil rematado por una figura indicativa, de ataque o defensa, la cual señala en todo momento la situación direccional de la pastilla de la correspondiente palanca.

15.

5ª.- Jugete de competición, según anteriores reivindicaciones, caracterizado porque en las palancas de cada mando, y en las proximidades de la correspondiente pastilla magnética se monta una pequeña lámpara provista de contactos que producen unos destellos posicionales de la pastilla.

20.

6ª.- "JUGUETE DE COMPETICION".

Según queda sustancialmente descrito en la presen

.../...

28



te memoria descriptiva que consta de doce hojas escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid,

28 DIC. 1974

D. José María GARCIA DE QUEVEDO

P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P. P.

*[Handwritten signature]*  
Francisco García Cabrerizo

Vertical text on the left margin, possibly a stamp or reference code, consisting of several lines of small, illegible characters.

28

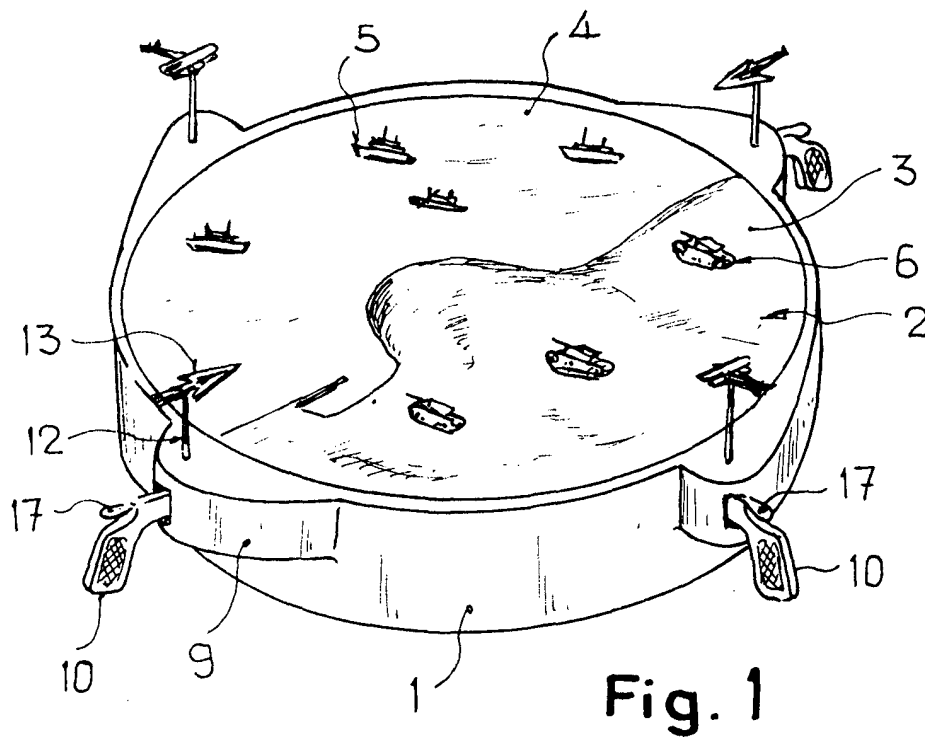


Fig. 1

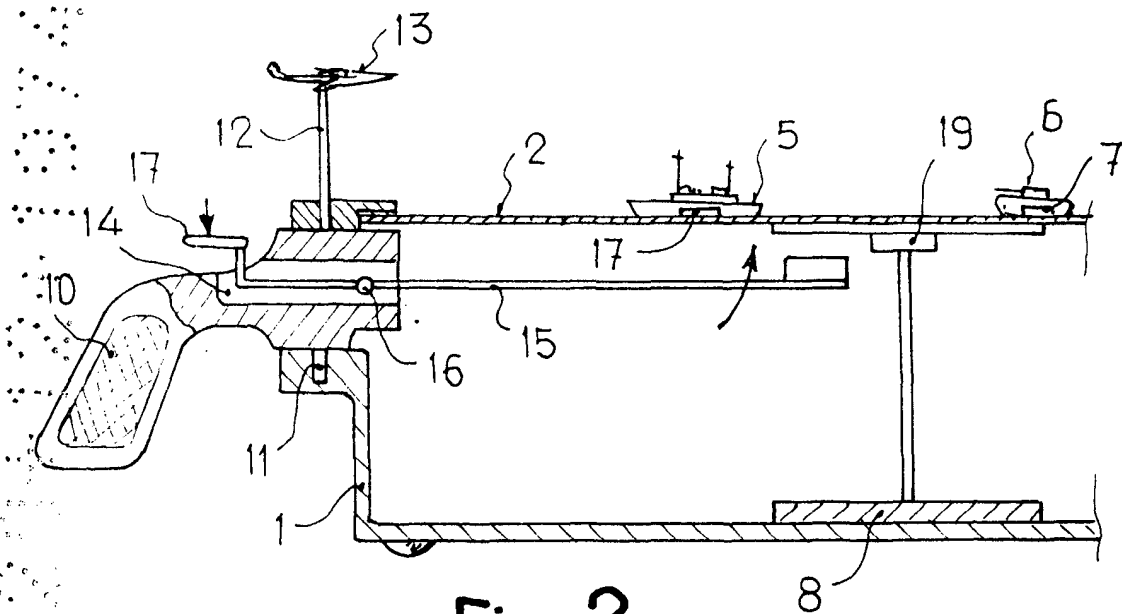


Fig. 2

Madrid, 29 DIC. 1974  
P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
F.P.

Firmado: M.ª Dolores Jorquera

Escala variable

28 0

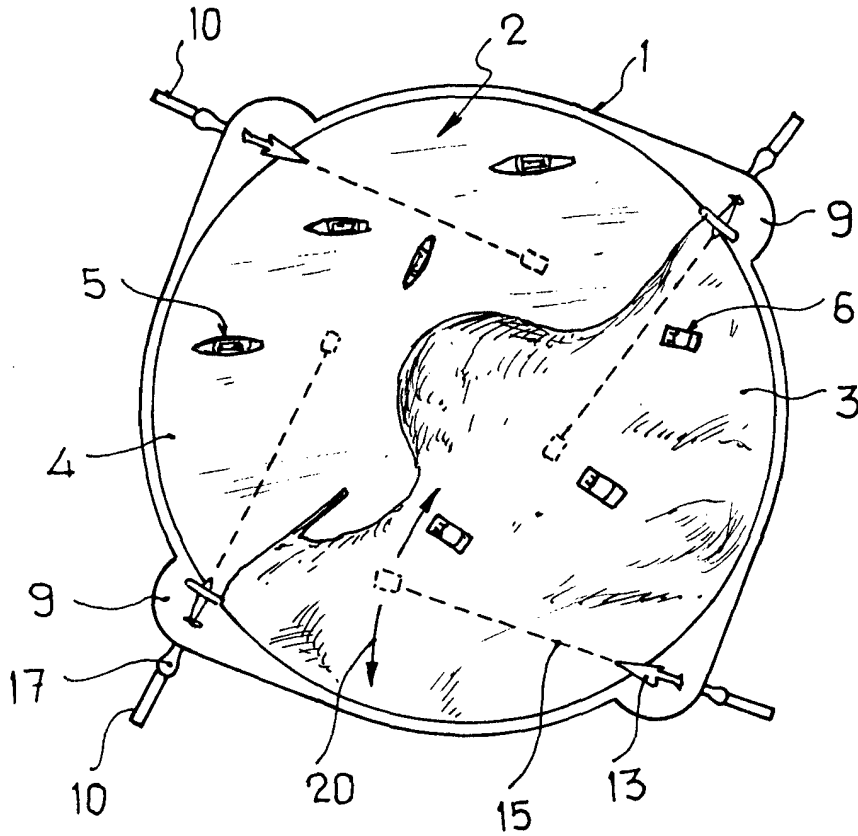


Fig. 3

Madrid, 28 DIC. 1974  
P. P.

F. NUNO GARCIA CABRERIZO  
P. P.

Firmado: M.ª Dolores Jorquera

Escala variable