



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	10	Y
		21	<b>224037</b>		
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			<b>15 OCT. 1976</b>		

MODELO DE UTILIDAD

*e* 16 MAR. 1977

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			<i>A 63 H</i>

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA".

71	SOLICITANTE (S)
	Da MARIA BENITO MARTINEZ

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	General Primo de Rivera, 12.- ALICANTE.

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	DON JOSE LOPEZ CORTES





rior, en la que se implanta una pequeña cuña que actúa de trampolin, y contra la cual habrá de tropezar la bola lanzada, que de este modo dará un salto parabólico, para caer sobre una diana ó tablero complementario integrado por una pluralidad de tabiques circulares concéntricos, entre los cuales se establecen unos pasillos en los que se ha abierto un orificio en su fondo, de manera que la bola que penetre en uno de estos sectores, caerá por el orificio de fondo que cada uno posee, y que por la parte interna del panel de juego, se sigue en unos cajetines, que conducen la bola hasta la parte inferior del citado tablero, en la que se hace finalmente visible en una cavidad determinativa de la misma puntuación obtenida en el círculo alcanzado, existiendo un cajetín para el caso de que la bola no penetrase en ninguno de los sectores circulares tabicados de la diana, y cuyo cajetín desemboca así mismo en la parte inferior del tablero en una cavidad determinativa del cero, o sea de bola nula, pudiéndose efectuar tantos lanzamientos como se desee, de manera que las distintas bolas irán cayendo en los cajetines de puntuación, para el cómputo total de los tantos.

Con el fin de que comprendamos con mayor claridad, todas y cada una de las características esenciales del juego recreativo de sobremesa, objeto del presente registro, haremos referencia en lo sucesivo a una lámina de dibujos, en la que se ha representado un ejemplo de realización práctica de uno de estos juegos, debiendo hacer constar que, dado el carácter de ejemplo que la referida lámina supone, su interpretación habrá de ser lo más amplia posible y sin limitación de tipo alguno.

Estos dibujos representan en sus diversas figuras como a continuación se relaciona:

5 Fig. 1.- Vista en planta de uno de estos juegos re-  
creativos de sobremesa en el que se puede observar en la par-  
te superior del tablero la diana, integrada por una serie de  
tabiquillos circulares concentricos, determinativos entre  
ellos de unos pasillos, en cuyo fondo se establece un orifi-  
cio que permite la caída de la bola al interior del panel,  
por donde descenderá hacia la parte inferior del juego, a  
10 través de unos canales ó cajetines, cada uno de los cuales  
desemboca en unos departamentos ubicados en una depresión  
de la parte inferior del tablero, observándose en esta figu-  
ra los mencionados canales punteados, así como el correspon-  
diente al cero puntos, que va a desembocar en una cavidad del  
15 lado opuesto. También observamos en esta figura el elemento  
convencional impulsor de las bolas, y la plataforma espiral  
de lanzamiento que deberá recorrer aquella, antes de saltar  
al espacio y caer sobre la diana, observándose así mismo la  
cuña que actúa de trampolin en la cúspide abierta de la es-  
20 piral.

Fig. 2.- Sección por A-B de la figura 1, en la que  
vemos la disposición de los tabiquillos circulares determina-  
tivos de los pasillos de la diana, y el orificio del fondo de  
los mismos, así como los canales de conducción hacia las de-  
25 presiones inferiores del tablero, y la pata de apoyo de dicho  
tablero que lo mantienen marcadamente inclinado. También se  
observa en esta figura la espiral de lanzamiento seccionada,  
y en la que podemos apreciar su mayor altura que el cuerpo de



la diana, para permitir la caída en vuelo libre de cada bola, al subir impulsada por el percutor convencional, y tropezar en el escalón en cuña de la parte superior de la espiral, que se halla abierta.

5 Las distintas partes y elementos que integran las figuras arriba referenciadas los señalaremos, para su mejor y más rápida localización en los dibujos, con las siguientes acotaciones numéricas:

10 Con -1- designamos el tablero del juego de sobremesa, siendo -2- las patas traseras que lo mantienen acusadamente inclinado hacia adelante, mientras que con -3- damos número a los diversos tabiquillos circulares concéntricos configurativos de la diana, entre los cuales se establecen los pasillos -4-, que en su fondo poseen unos orificios -5- por los que penetra y cae la bola introducida en ellos, deslizándose en el interior del tablero -1- por medio de los canales de conducción -6-, que van a aflorar a la depresión compartimentada -7-, valorada en los mismos puntos que la zona del pasillo en que cayó la bola, siendo -8- una nueva cavidad destinada a las bolas que no alcanzan a puntuar, las cuales son recogidas en una regata -9-, dotada a su vez de un orificio -10- por el que caen a través de un canal -11- en la mencionada cavidad -8-.

25 El elemento impulsor es de tipo convencional y lo designamos con -12-, mientras que con -13- se determina el recorrido en espiral de la bola impulsada, cuyo recorrido es ascendente y guiando la bola unos tabiques -14- que evitan su desvío, hasta llegar a la cúspide -15- de la espiral, la

.../...

15 OCT



- 5 -

cual se encuentra abierta y dispone de una cuña ó plano incli-  
nado en relieve -16- con el que tropieza la bola saliendo im-  
pulsada al aire para caer sobre la diana.

5 Una vez descritas suficientemente las característi-  
cas esenciales del juego recreativo de sobremesa objeto de  
este Modelo de Utilidad, solo nos resta indicar la posibilidad  
de que se fabrique en variedad de materiales, tamaños y formas,  
siendo susceptible de acusar todas aquellas modificaciones  
de detalle que la práctica aconseje, tal como el tipo conven-  
10 cional de impulsor, o el número y configuración de los pasi-  
llos de la diana, etc... todo ello siempre y cuando no se alte  
re la esencialidad de su objeto, puesta de relieve en la si-  
guiente.

15 OCT



- 6 -

NOTA REIVINDICATORIA

= = = = =

Los puntos no conocidos ni practicados en España, que se presentan para su exclusiva reivindicación en este Modelo de utilidad, son:

5                   1.- Juego recreativo de sobremesa, esencialmente caracterizado porque el elemento impulsor de la bola, proyecta a esta a lo largo de un recorrido espiral ascendente, tabi-  
cado y abierto en su cúspide, en la que se implanta transversalmente una pequeña cuña ó plano inclinado que actúa de tram-  
10                   polín, contra el cual tropieza la bola impulsada, que de este modo efectuará un salto parabólico de mayor ó menor longitud según la fuerza del impulso inicial, para caer sobre una diana complementaria del tablero del juego, integrada por una pluralidad de tabiquillos circulares concéntricos, entre los cua-  
15                   les se establecen unos pasillos, en los que se ha abierto un orificio en su fondo de manera que la bola que penetre en alguno de estos sectores, caerá por el orificio correspondiente, y que por la parte interna del panel del juego se continua en unos canales que conducen la bola hacia una cavidad compartimentada, en la que la bola aflora en la zona correspondiente a la puntuación del sector de la diana, existiendo un orificio para las bolas nulas en el centro de una acanaladura transversal del panel, que las recoge a través de otro canal interno hasta una depresión ó cavidad inferior del tablero.

25                   2.- "JUEGO RECREATIVO DE SOBREMESA".-

.../...

15



- 7 -

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de SIETE hojas escritas ó mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

**VALENCIA 15 OCT. 1976**

Por autorización de la interesada.

