



ESPAÑA

10 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 24.445	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
	29 DIC. 1978	

MODELO DE UTILIDAD

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que aparecen en la presente descripción y en el contenido de la Memoria a junta.

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
- -	- -	- -
37 FECHA DE PUBLICIDAD	38 CLASIFICACION INTERNACIONAL	
	A63H	
34 TITULO DE LA INVENCIÓN		
"Juego de habilidad"		
39 SOLICITANTE (S)		
LUIS CONGOST, S.A.		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
Travesía Industrial 247, HOSPITALET DE LLOBREGAT (Barcelona)		
40 INVENTOR (ES)		
- -		
41 TITULAR (ES)		
42 REPRESENTANTE		
D. Curell Suñol		

R-1847-92

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

solicitado en España a favor de ILIE COMPOST, S.A., entidad española, domiciliada en Travessa Industrial núm. 247, HOSPITALET DE LLOBREGAT (Barcelona), por "Juego de habilidad", - - - - -

5,

DESCRIPCIÓN DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de habilidad, concretamente uno de destreza manual y de aguda percepción visual, en el que pueden participar sucesivamente varios competidores, permitiendo establecer entre ellos una clasificación de méritos en cuanto al grado de dominio demostrado. - - - - -

10.

El referido juego se caracteriza porque está constituido por un soporte en forma de arco plano en que uno o ambos bordes interior y exterior presentan un dentado continuo, y de una carrucha que consta de dos ruedas paralelas y unidas entre sí por un eje portador de un dentado periférico en correspondencia con el del citado arco, de modo que estando la carrucha en situación de equilibrio sobre el correspon-

15.

20.

diente borde del aro en plano vertical, se trata de girar manualmente este último, procurando que aquella carrucha siga conteniendo al citado equilibrio. - - - - -

5. También se caracteriza la invención porque una o ambas caras del soporte poseen una escala de referencia que permite contar las vueltas realizadas durante el desarrollo de una jugada. - - - - -

10. Asimismo, es una característica de la invención el que, eventualmente, la carrucha posee una anilla libremente colgante, fijada en ambos extremos de su eje, destinada a suspender la propia carrucha en el soporte en el caso de pérdida del equilibrio. - - - - -

15. Aún otra característica de la invención consiste en que la cara interior de las ruedas de la carrucha, tiene una zona central plana y paralela al aro, mientras que la zona periférica a dicha zona central presenta un escalonado que la separa mayormente con respecto a la opuesta. - - -

20. Otros objetos y características de la invención se irán dando a conocer en detalle a lo largo de la descripción que sigue, haciendo referencia a los dibujos ilustrativos que la acompañan. En los dibujos: - - - - -

Figura 1, es una vista en perspectiva del presente juego de habilidad, representado según una posición de equilibrio de sus partes. - - - - -

Figura 2, es una vista en alzado del mismo juego en la posición análoga a la de la figura 1, con la carrucha seccionada por un plano medio. - - - - -

5. Figura 3, es un detalle del juego según una sección por una línea III-III de la figura 2. - - - - -

10. El juego de referencia consta de un soporte 1 en forma de arco plane 2, que presenta su borde exterior, o bien el interior, y sus ambos bordes, dotados de un dentado 3, y de una carrucha 4 compuesta de dos valenas 5 paralelas entre sí y fijas a un eje 6 que posee un piñón 7 con dentado periférico 8 que se corresponde con el citado dentado 3 del arco 2. - - - - -

15. Potentativamente, la cara interior de las valenas 5 tiene una zona central plana 9, paralela con respecto al arco 2, y de una zona periférica 10 que presenta mayor cooperación para ambas valenas entre sí. - - - - -

20. El arco 2 puede ser redondo, ovalado, rectangular de vértices redondeados, o bien de otra forma, lo cual depende del grado de dificultad o de variedad que se desee proporcionar al juego. En una o ambas caras del arco 2 o en un diente del mismo se dispone una marca visible 11 destinada a facilitar la cuenta de las vueltas realizadas por el mismo arco.

También está previsto el cotar a la carrucha 4 de una anilla colgante de seguridad 12 con extremos fijados en

una y otra parte del eje 6. - - - - -

Tanto el soporte 1 como la carrucha 2 pueden ser obtenidos por moldes en resinas sintéticas, preferentemente anticheque. El citado soporte puede ser de sección maciza o debidamente perfilada. - - - - -

5.

El presente juego de habilidad se desarrolla de la siguiente manera. Se parte de una posición de equilibrio de la carrucha 4 con respecto al soporte 1, que puede ser en la parte alta sobre el borde exterior o en la parte baja sobre el borde interior, según sea la disposición del dentado de aquel soporte 1. El jugador sostiene el soporte 1 en plano vertical sosteniéndolo con ambas manos por uno de sus lados, y debe ir haciéndolo rodar siempre a través de sus manos, en el sentido que sea, procurando que la citada carrucha conserve la posición de equilibrio con seguridad en el soporte, oscilando en cortos trechos en el mismo, evitando que se lleguen a desacoplar, con lo que la carrucha perdería el equilibrio. - - - - -

10.

15.

Entonces, se trata de contar las vueltas que han conseguido los jugadores participantes, a igualdad de tiempo, para saber el que ha obtenido un número mayor. - - - - -

20.

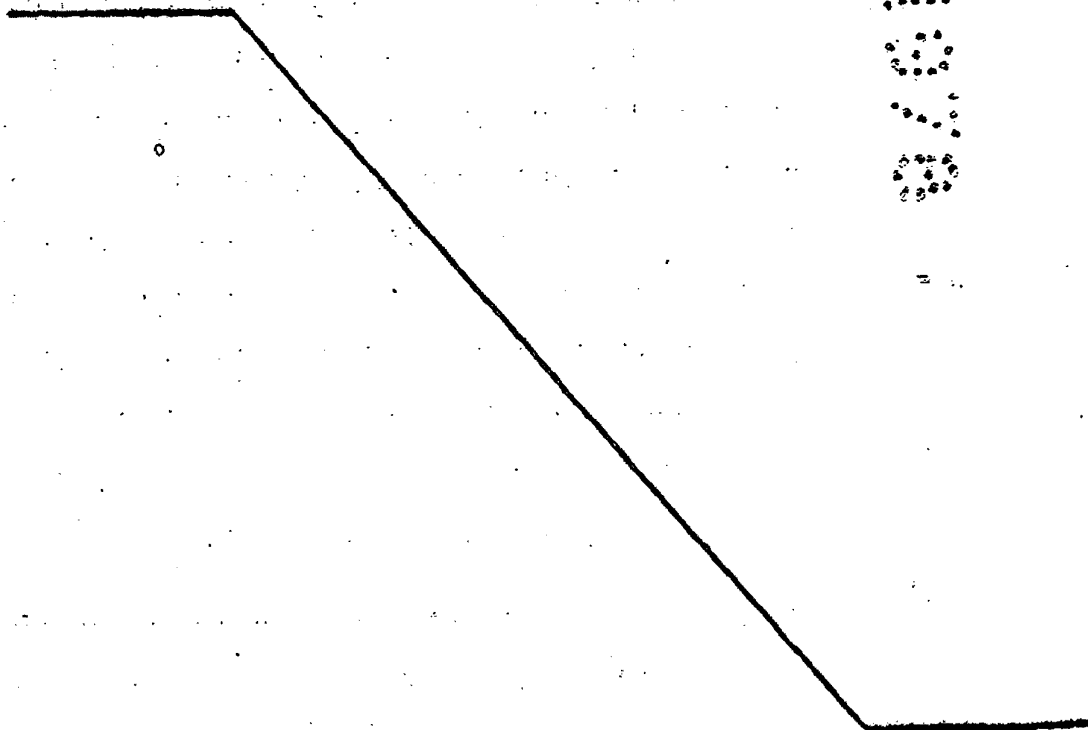
En el caso de caer la carrucha 4 por pérdida del equilibrio, si está dotada de la anilla de seguridad 12, quedará suspendida en el soporte 1, evitándose el cheque

contra el suelo. - - - - -

Las zonas plana 9 y separada 10 de la cara interior de las valenas 5, tiene por objeto el evitar que tales valenas 5 efectúen un roce contra el arco 2. - - - - -

5. Describas convenientemente las características de la invención, se hace constar que en la misma podrán introducirse cuantas variantes de detalle pueda aconsejar la experiencia, siempre que con ello no se modifique la especialidad de la misma. - - - - -

10. A los efectos consiguientes, se declaran de novedad, utilidad y propiedad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las reivindicaciones que siguen. - - - - -



REIVINDICACIONES

5. 1.- Juego de habilidad, caracterizado porque está constituido por un soporte en forma de aro plano con uno de sus bordes exterior o interior, y aún ambos a la vez, están provistos de un dentado continuo, y de una carrucha que consta de dos valonas paralelas y unidas entre sí por un eje portador de un dentado periférico en correspondencia con el dentado del citado aro, de modo que estando situado el soporte en plano vertical y sostenido manualmente por un jugador, se trata de dar vueltas al mismo procurando mantener la carrucha en posición de equilibrio con engrane. - - - - -

15. 2.- Juego de habilidad, según la reivindicación 1, caracterizado porque una o ambas caras del soporte, poseen una señal visible de referencia, la cual permite contar las vueltas realizadas durante una jugada. - - - - -

20. 3.- Juego de habilidad, según la reivindicación 1, caracterizado porque, eventualmente, la carrucha posee una anilla libremente colgante, sujeta en los extremos de su eje, destinada a suspender la propia carrucha en el soporte en el caso de pérdida del equilibrio. - - - - -

4.- Juego de habilidad, según la reivindicación 1, caracterizado porque, potestativamente, la cara interior de las valonas de la carrucha tienen una zona central plana y una zona periférica en mayor separación entre sí en orden a

evitar veces con el arc. -----

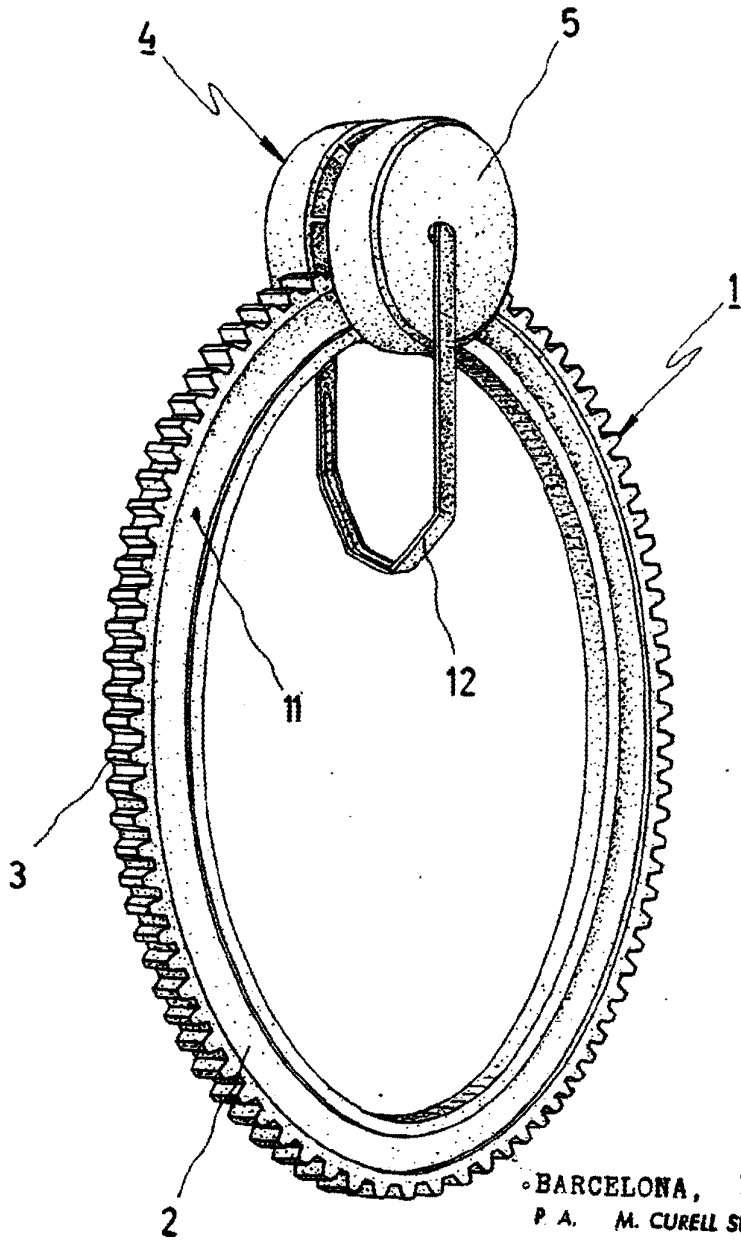
5.- "JUEGO DE HABILIDADES". -----

Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de siete hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras, y de tres figuras que la ilustran.

MADRID 29 DIC. 1978
P.A. M. CURELL SURCI



FIG. 1



BARCELONA, 29 DIC. 1978
P. A. M. CURELL SUÑOL

[Handwritten signature]

