



ES 243767 Y
FECHA DE PRESENTACION
25 MAYO 1979

MODELO DE UTILIDAD

Concedido el Registro de acuerdo con los datos que figuran en la presente descripción y según el contenido de la memoria adjunta.

50 PRIORIDADES:
51 NUMERO A I N U L A L A
52 FECHA
53 PAIS

57 FECHA DE PUBLICIDAD
58 CLASIFICACION INTERNACIONAL
A 63 F 7/04

54 TITULO DE LA INVENCION
"JUEGO DE SOBREMESA".

59 SOLICITANTE (ES)
D^a Josefina MIRALLES Haba.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
BARCELONA - Avda. Virgen de Montserrat, 127, sobreático.

60 INVENTOR (ES)

61 TITULAR (ES)

62 REPRESENTANTE
D. Alfonso Durán Olivella.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de sobremesa, que permite imitar la práctica del juego de golf efectuada en el campo, presentando estimables cualidades recreativas e instructivas.

5. El nuevo juego consiste en un tablero que imita la configuración general de un campo de golf en el que se han practicado diversas pistas de formas diversas, donde se realizará el desplazamiento de la imitación de una pelota de golf, representada aquí por una bola metálica, la cual se impulsa mediante un útil que también es la imitación de un palo de golf, constituido en este caso por un bastón de pequeño tamaño con un mango y una terminación funcional.

15. Las pistas por las que se desplazará la bola impulsada por los jugadores presentan rampas, obstáculos, cambios de dirección y otros elementos que contribuyen a aumentar la variedad de los movimientos descritos por la bola metálica, traduciéndose ello en variaciones en las visicitudes del juego. Las pistas en cuestión presentan agujeros en los que reglamentariamente debe introducirse la bola, siguiendo las normas establecidas, de manera similar a como se verifica en el juego de golf en la realidad.

25. Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego de sobremesa, según

los principios de las reivindicaciones.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del nuevo juego, en la que se aprecia la estructura del tablero y sus pistas de desplazamiento de la bola.

5.

La figura 2 es una sección parcial, a mayor escala, del tablero de juego por un plano vertical indicado II-II en la primera proyección.

La figura 3 representa el útil empleado para la impulsión de la bola metálica que representa la pelota, y la figura 4 una sección parcial del propio útil por un plano indicado IV-IV en la vista anterior, permitiendo ver su estructura terminal.

10.

La figura 5 ilustra la manera en que se utiliza el extremo no funcional del útil impulsor de la bola, para extraer a ésta de un agujero.

15.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a los elementos del juego que se describirán a continuación.

El nuevo juego consiste en un tablero -1- formado ventajosamente a partir de una lámina de un material termoplástico que, por un procedimiento de soplado o similar, con aumento de temperatura en un molde, adquiere la configuración de una placa con un marco -2- periférico que le comunica rigidez y sustentación al mismo tiempo, apoyándose por el reborde -3- sobre una mesa o superficie horizontal equivalente. El reborde -4- define el campo de juego e impide la salida indeseada de la bola-pelota

20.

25.

del propio terreno.

Las pistas de juego -5- quedan definidas por unas elevaciones rectilíneas -6- y curvilíneas -7-, preferentemente paralelas, que definen pistas recubiertas por láminas -8- de fieltro o material equivalente imitando la hierba, y en ellas existirán los agujeros -9- en los que se introducirá la bola metálica -14- correspondiente a una pelota de golf.

El útil -10- empleado para impulsar la bola presenta su extremo -11- de forma similar al de un palo de golf y se completa con un mango -12-, que en su terminación lleva inserto un imán permanente -13- por el que se extraerá la bola -14- de un orificio -9-, después de haber caído en él, para continuar el juego.

15. Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique que la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por
Modelo de Utilidad:

5. 1.- Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por comprender un tablero de estructura laminar y forma de cuadro con un marco periférico de refuerzo y apoyo sobre una superficie horizontal, presentando la superficie de juego una pluralidad de pistas en reproducción de pistas de juego de un campo de golf, definidas por elevaciones rectilíneas y curvilíneas en paralelismo, definiendo elevaciones y depresiones, así como obstáculos transversales y formaciones poligonales con orificios previstos para la introducción de una bola metálica en imitación de una pelota de golf.
10. 2.- Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por la provisión de un utilacodionador de la bola-pelota constituido por un elemento de varilla con una terminación en forma de palo de golf y un mango de sujeción cuyo extremo lleva inserto un imán permanente, destinado a facilitar la extracción de la
15. 3.- Juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque cada una de las
20. 25. pistas de juego se halla recubierta por una pieza laminar de un material afeltrado, en imitación de la hierba del campo de golf.

Sean cuales fueren las circunstancias que con-

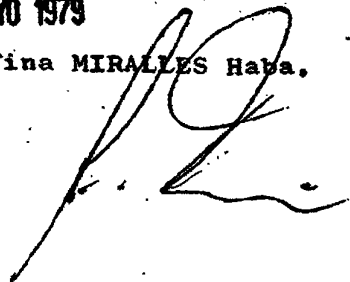
curran en la esencialidad del Modelo de Utilidad, definido en las anteriores reivindicaciones, cuyo objeto es:

4.- "JUEGO DE SOBREMESA".

Consta la presente memoria de seis hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos
5. unidos a la misma.

Barcelona, 25 MAYO 1979

P.A. de D^a Josefina MIRALLES Haba.



FE/pv.

5050

FIG1

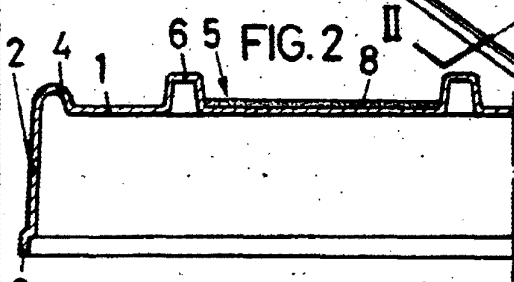
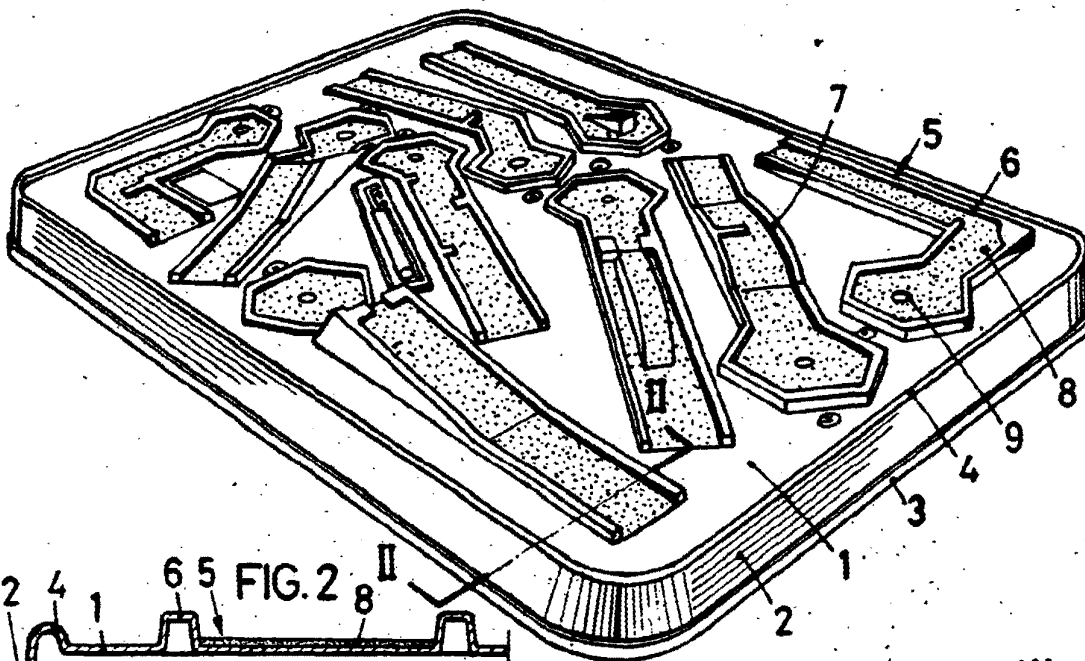


FIG. 3

FIG. 4

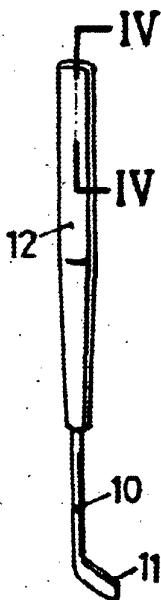
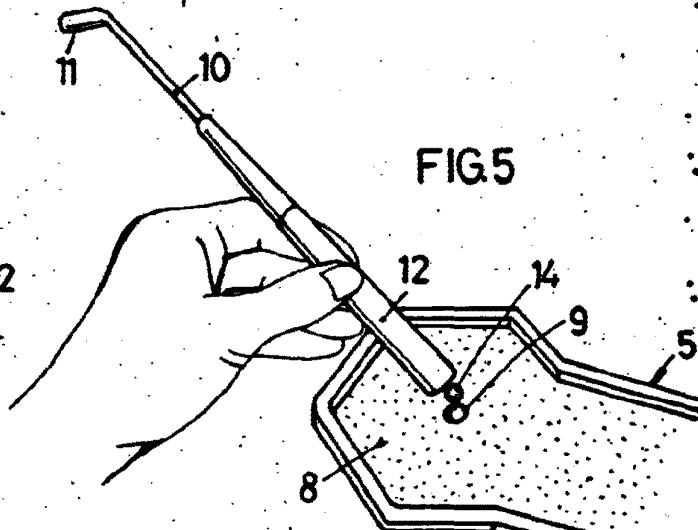


FIG. 5



BARCELONA 25 MAYO 1979
P.A.

ESCALA VARIABLE