



ESPAÑA

19	ES	11	248504	10	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			11 FEB. 1980		

MODELO DE UTILIDAD

16 MAYO 1980

30	PRIORIDADES.	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A33D 3100

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"JUEGO DE HABILIDAD".

71	SOLICITANTE (S)
	D. JOSE ENRIQUE DINNBIER POSADAS.-

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	C/. Cronista Carreres nº, 1 - VALENCIA.-

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	DON JOSE LOPEZ CORTES.-



M E M O R I A D E S C R I P T I V A
= = = = =

5

A través de la presente memoria y de los dibujos auxiliares que la acompañan, vamos a describir un juego, que denominamos de habilidad, porque para el manejo del mismo se requiere cierta habilidad, cuidado y atención, para conseguir llevar a la meta la bola, que es el vehículo utilizado para determinar el triunfo o marcar puntos.

10

El fundamento del juego consistente en hacer ascender una bola hasta la cumbre de un cuerpo elevado, deslizando por un camino que discurre en espiral, es en sí conocido. Pero los juegos de esta clase empleados hasta ahora, son generalmente de pequeño tamaño, constituidos de una sola pieza rígida, con el cuerpo cónico provisto de los caminos en espiral para sostenerlo con una mano, con lo cual resulta realmente difícil hacer ascender la bola hasta la cima del cono, debido en gran parte al inevitable temblor del brazo, que no permite apenas mantener la bola en posiciones intermedias de ascenso.

15

En contraste con los referidos inconvenientes, el nuevo juego a que nos referimos tiene una gran estabilidad y admite movimientos en todos sentidos del cono con caminos espirales, teniendo además la ventaja de resultar claramente visibles los esfuerzos del jugador por hacer ascender la bola, pudiendo efectuar esto en fases y con pausas que admiten la concentración del usuario, despertando el interés de todos

20



los contendientes.

Se caracteriza en esencia este nuevo juego de habilidad, por el hecho de que el cuerpo en forma de cono con caminos que se extienden en espiral desde la base a la cima, tiene dos puntas de eje en puntos diametralmente opuestos que le permiten hacerlo oscilar hacia un lado y otro por medio del pomo o mando formado por la prolongación de una de dichas puntas de eje. Estas puntas de eje se apoyan en un anillo circular, dentro de cuyo espacio central se aloja el cono, sirviéndole los puntos de apoyo en este anillo de cojinetes de giro del cono y el anillo de bastidor que soporta al cono. A su vez, el anillo soportado referido, está dotado de otras dos puntas de eje en puntos opuestos alineados perpendicularmente respecto a las puntas de eje del cono, de manera que apoyando dichas puntas de eje en el anillo circular en un soporte o caja, podremos impulsar al bastidor soporte, o sea al anillo circular una oscilación hacia un lado y otro, en dirección perpendicular a las oscilaciones del cono, cubriendo con ello todas las posibilidades de movimiento del juego. Combinando estas oscilaciones con habilidad, gran tacto y paciencia, podrá lograrse el avance y ascensión de una bola por los caminos en espiral que circundan al cono, hasta conducir la bola a la cima, en donde hay un orificio central por el que la bola caerá a través de un tubo vertical que la conduce a una rampa inferior, la cual la lleva a salir por un lado de la caja.

La descripción general efectuada se comprenderá mejor a la vista de las figuras de la lámina de dibujos adjunta, con



la salvedad de que se trata de un ejemplo de realización que, como tal, es susceptible de modificar en sus formas, tamaños y detalles, sin alterar por ello los fundamentos de las características en que se basa.

5 Los referidos dibujos representan en sus diversas figuras como sigue:

Fig.1.- Perspectiva general del juego de habilidad.

Fig.2.- Planta del juego.

Fig.3.- Sección por A-B de la figura 2.

Fig.4.- Sección por C-D, de la figura 2.

10 Fig.5.- El cono con caminos en espiral separado del conjunto y visto en planta.

Fig.6.- El bastidor en forma de anillo circular que soporta al cono, separado del conjunto y visto en planta.

15 Fig.7.- Planta del juego, visto por la parte inferior.

Describiendo ahora el ejemplo de juego de habilidad mostrado en los referidos dibujos, vemos que presenta la siguiente constitución:

20 Comprende un chasis -1- en forma de caja invertida, con una gran abertura circular -11- ocupando la mayor parte del tabique o fondo 2, cuya caja tiene en uno de los lados una ancha muesca -3- y en un ángulo una cavidad -4- en la que va ajustada un cajetín -5-, con posibilidades de bascular destinándose dicho cajetín a alojar encajada una bola -6-, de
25 aceró u otra materia pesada. En su interior, dicha caja invertida -1- tiene una tabla -7- formando puente desde un lado al otro y otra tabla -8-, diametral a la -7-, provista de dos



barandillas -9- formando un canal que va desde el centro hasta frente a una abertura lateral -10-.

En la gran abertura -11- de la caja o chasis -1-, va alojado un anillo circular -12-, (figura 6), provisto de dos puntas de eje -13-, en puntos diametralmente opuestos, apoyándose por dichos ejes en los soportes -14- formados al final de ambos extremos de la plancha -7-, en tabiques perpendiculares a ella.

A su vez, en el espacio central -15- del anillo circular -14-, va alojado el cuerpo hueco -16- en forma de cono, en el que hay conformado un canal continuo -17- en forma de rampa que desde la base, asciende en espiral hasta la cima -18-, en donde existe un orificio -19- que es la boca de un tubo vertical -20-. El canal o rampa en espiral -17- está limitado por una barandilla -21-, que en algunos trechos está recta formando unas aberturas -23- junto a las cuales hay un espacio -22- con un número, indicativo de puntos.

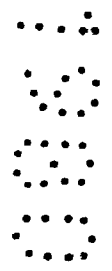
El citado cono -16- tiene dos puntas de eje -24- y -25-, prolongándose este último, con un volante o pomo -26- para su manejo. Este eje -25- atraviesa la muesca -27- del anillo circular -12-, siendo retenida allí por una barra -28-. El eje -25- se prolonga y pasa a través de la muesca -3- de la caja o chasis, con posibilidad de moverse en ella hacia arriba y hacia abajo, para hacer que el anillo -12- bascule en sus ejes -13-, pudiendo hacer que también el cono -16- bascule en los ejes -24- y en el -25-, girando éste mediante el mando o volante -26-.



Como podrá deducirse de lo expuesto, si colocamos la bola -6- en el canal o camino -17- y accionamos el mando -26-, sea hacia arriba o hacia abajo o girándolo, podremos combinar las basculaciones u oscilaciones del anillo circular -12- y del cono -16- conjuntamente; o sólo del cono -16- sobre el referido anillo, con objeto de ofrecer siempre a dicha bola -6- un camino o canal -17- en pendiente frente a ella, intentando conducirla hasta la cima -18- para meterla en el agujero -19-, por el cual cae verticalmente sobre la rampa -8- saliendo la bola por la abertura -10- con peligro de que no alcance a llegar la bola al orificio -19- por caerse por las aberturas -23- del tabique -21-.

5

10





R E I V I N D I C A C I O N E S
= = = = =

5

1.- Juego de habilidad compuesto por un cono hueco, con caminos o rampas en espiral, desde la base hasta la cima, caracterizado por tener en dicha cima un orificio que es la boca de un tubo dispuesto verticalmente en el centro del cono, poseyendo también éste cono dos puntas de eje en puntos diametralmente opuestos, de cuyos ejes hay uno que se prolonga formándose en el extremo un volante o pomo de mando.

10

2.- Juego de habilidad caracterizado porque el cono con las rampas en espiral de la precedente reivindicación va alojado en el espacio central de un anillo circular, con las puntas de eje del cono apoyadas en el anillo, con posibilidad de girar sobre él, con lo cual el cono puede hacerse bascular y oscilar hacia un lado y otro dentro del anillo circular.

15

3.- Juego de habilidad, caracterizado porque el anillo circular de la reivindicación anterior está provisto en puntos diametralmente opuestos de unas puntas de eje alineadas entre sí en sentido perpendicular a la alineación de las puntas de eje del cono al que el anillo soporta.

20

4.- Juego de habilidad, caracterizado porque el anillo circular mencionado en la reivindicación 3, comportando en su interior al cono citado en la reivindicación 1, tiene sus puntas de eje apoyadas y con posibilidades de giro en los lados o dintorno de una amplia abertura circular de un chasis en forma de caja invertida, con la particularidad de que el

25



largo eje con el pomo del mando del cono, va alojado en una amplia ranura abierta en un lado del chasis o caja, con posibilidad de desplazarse verticalmente en dicha ranura hacia arriba y hacia abajo, para de este modo y accionando dicho mando, accionar al anillo y al cono que soporta, un movimiento oscilante hacia un lado y otro que, debidamente combinado con otros movimientos oscilantes del cono dentro del anillo circular, permitirán hacer deslizarse y ascender una bola o esfera por las rampas del cono, hasta llevarla a la cima a fin de introducirla en el orificio existente allí para que descienda por el tubo vertical del interior del cono.

5.- Juego de habilidad, caracterizado porque el chasis o caja invertida en el que van montados besculantes y oscilables el anillo circular y el cono con rampas en espiral, tiene en su interior una tabla cruzada, de lado a lado y otra perpendicular a ella, e inclinada, provista de tabiques laterales, que reciben la bola que desciende por el tubo vertical y la conduce a un lado del chasis haciéndola salir al exterior por una apropiada abertura.

6.-"JUEGO DE HABILIDAD".

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 NUEVE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid, 11 FEB. 1980

Por autorización del interesado.-

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Fig.1

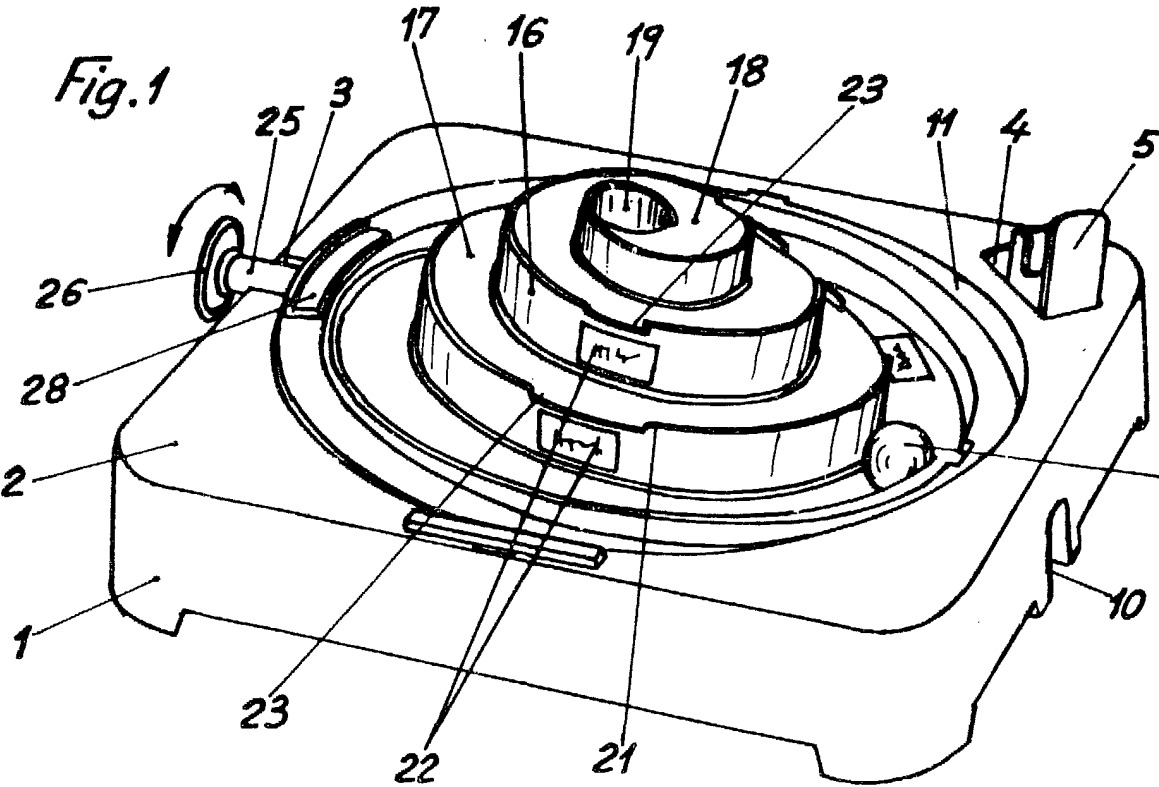


Fig.2

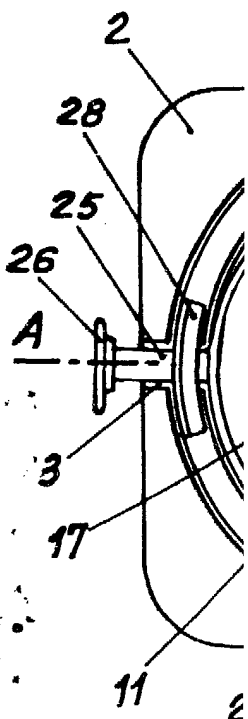


Fig.3

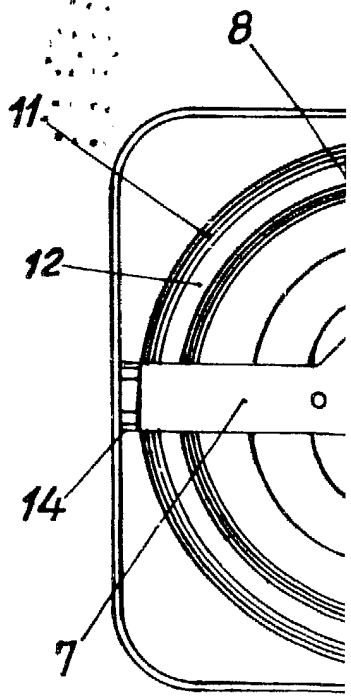
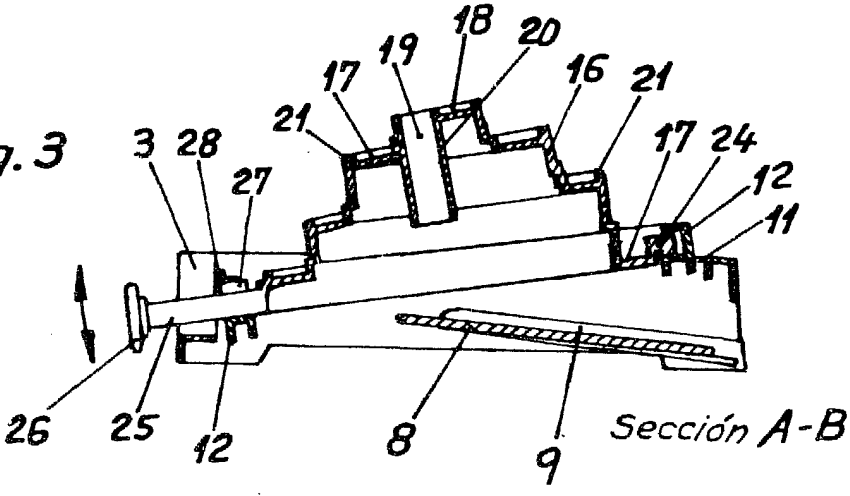


Fig.4

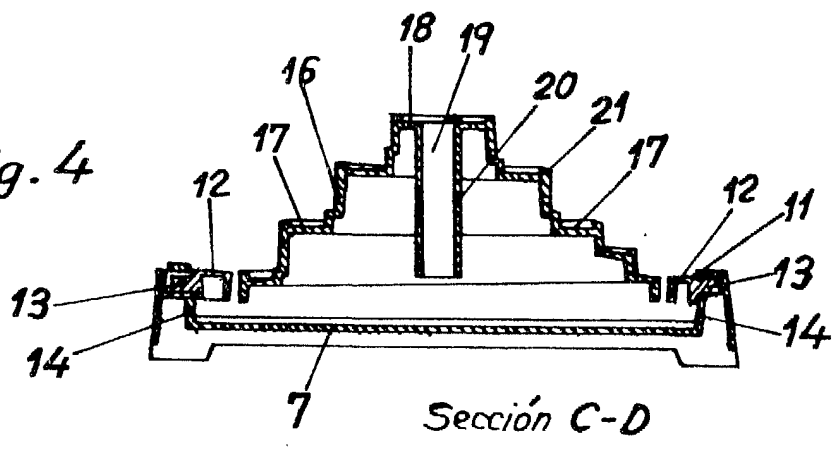
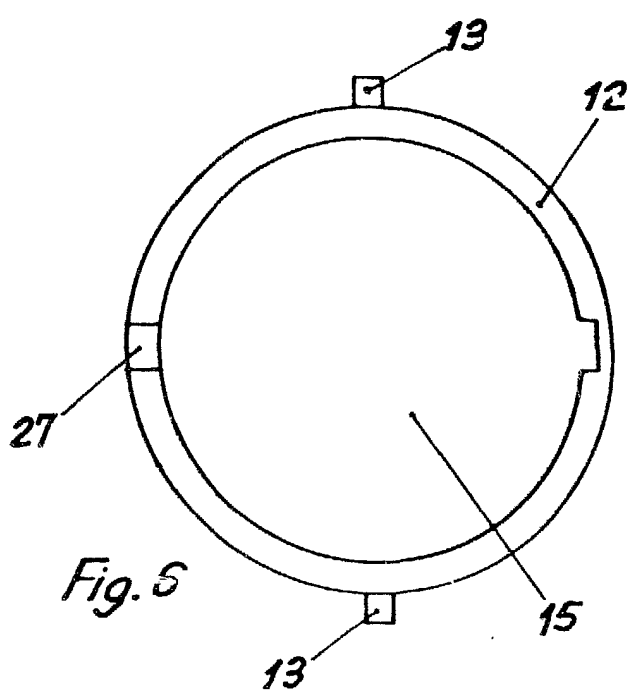
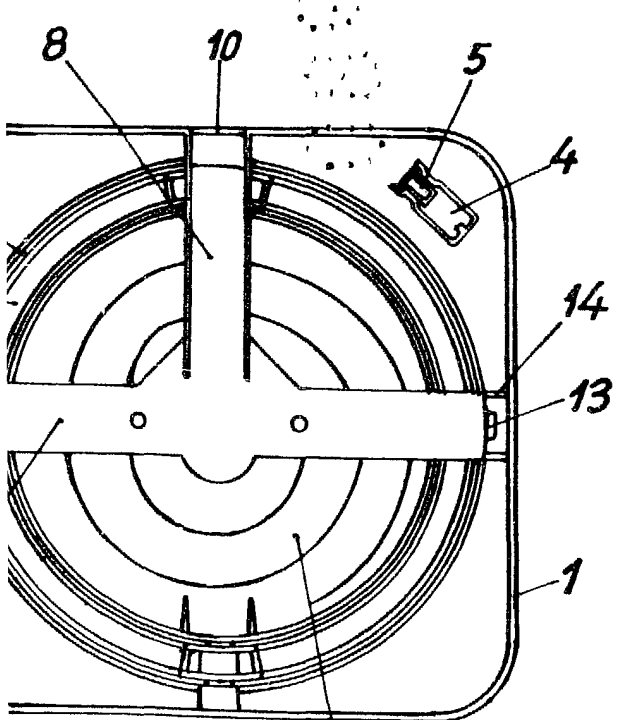
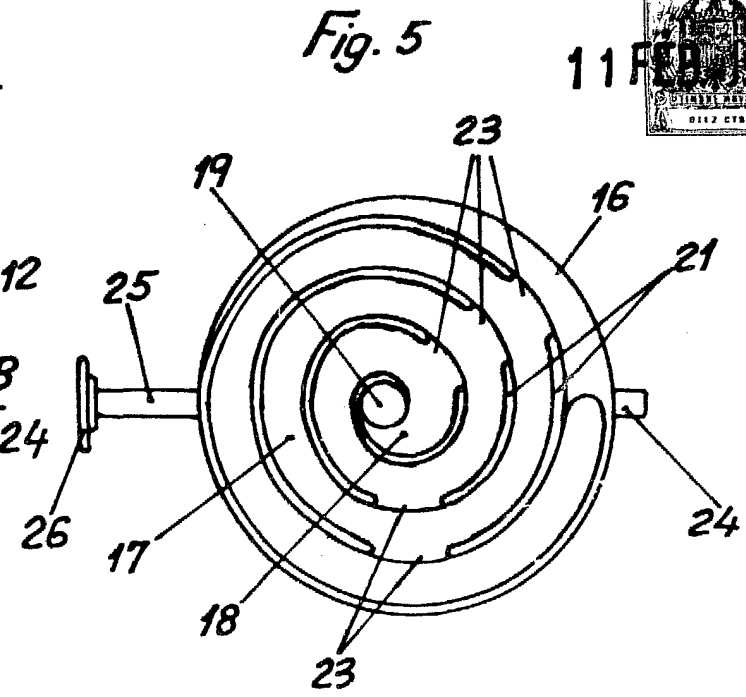
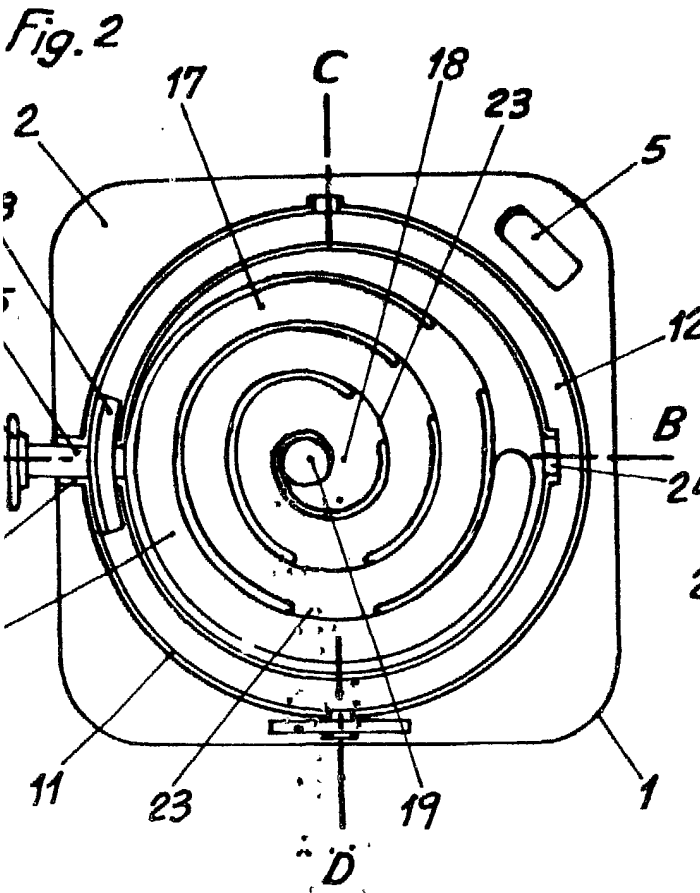


Fig.7



Escala variable

MADRID 11 FEB. 1980

Fig. 7