

10	ES	11	NUMERO	251781	10	Y
21		22	FECHA DE PRESENTACION	30 JUN 1980		



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 OCT. 1980

30	PRIORIDADES:	31	NUMERO	32	FECHA	33	PAIS
----	--------------	----	--------	----	-------	----	------

47	FECHA DE PUBLICIDAD	81	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63 F9/02

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

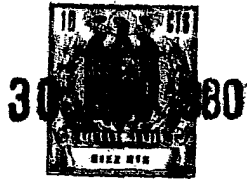
71	SOLICITANTE (S)
	CARLOS DINNBIER, S.A.-

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
Avda. Real Monasterio de Santa María de Poblet- CUART DE POBLET (Valencia).-	

72	INVENTOR (ES)

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE
	DON JOSE LOPEZ CORTES.-



no dificulten los propios disparos.

Para que las características generales anteriormente expuestas puedan ser más fácilmente comprendidas, se acompaña una lámina de dibujos que muestra una realización a la cual nos referiremos en la descripción que sigue, con la salvedad de que, por tratarse de un ejemplo auxiliar, no debe interpretarse como la única realización posible, pues caben otras muchas variantes basadas en las características esenciales que se resumirán en las reivindicaciones finales.

Los mencionados dibujos representan en sus figuras, como sigue:

Fig.1.- Perspectiva general del juego.

Fig.2.- Sección transversal por A-B,, de la figura 1.

Fig.3.- Sección parcial, longitudinal, por C-D, de la figura 1.

Fig.4.- Lateral en alzado, con una porción en sección, de uno de los mangos de disparo y soporte de blancos, representado a mayor escala que en la figura 1.

Fig.5.- Planta del mango de la figura anterior.

Fig.6.- Sección del dispositivo de disparo del mango.

Fig.7.- Lateral en alzado de una de las figuras o blancos.

De acuerdo con las referidas figuras, vemos que el ejemplo de juego representado en ellas, presenta la siguiente constitución:



ja por expansión entre un lado del bastidor y una plancha transversal -18-, atravesada por la varilla, cuya plancha tiene inferiormente una porción -19- que asoma fuera del bastidor y forma una pestaña con su borde curvado por un lado, al objeto de actuar de pestaña de enganche en el diente anterior -12- del brazo basculante -10-, teniendo también prolongado hacia abajo el lado posterior del mencionado bastidor para formar otra pestaña -20-, para tropezar con el diente posterior -12- del referido brazo -10-. La varilla -16- es guiada entre dos tetones -21-.

La tapa del cuerpo hueco del mango se prolonga por un extremo, formando una plancha alargada -22- con un orificio en el que va alojado un imán permanente -23-, cuya plancha se ensancha en su zona del extremo, teniendo allí un eje transversal -24- en cuyos extremos están montadas dos piezas angulares con posibilidades de bascular, siendo la pala inferior -25- más ancha y portadora de un círculo de color o diana, mientras que la pala superior -26- queda horizontal. Sobre la plancha alargada -22- hay acoplada y sujeta, una tapa -27-, con dos brazos a ambos lados y en ellos unos cortos tubos -28- (en este ejemplo de sección rectangular) con una abertura frontal -29- por la que penetra la respectiva pala superior -26- del ángulo, de manera que se sitúa en el fondo o boca inferior del tubo, pudiendo moverse allí limitadamente en sentido vertical. En cada uno de dichos tubos -28- se aloja el vástago -30- de unas piezas -31- de



forma discoidal o esfera aplastada imitando, por ejemplo un vehículo espacial (figura 7).

En cada mango -7- hay que señalar la existencia de dos brazos laterales -45- para su manejo y de otros dos brazos -46-, con una ruedecilla loca -47- en el extremo para facilitar el deslizamiento.

Dentro de la plataforma hueca -1- hay dos juegos de palancas, de los cuales se representa uno en las figuras 2 y 3. Constan de una palanca -32- transversalmente dispuesta, asomando su extremo a un lado, fuera de la plataforma, en donde lleva un pulsador -33-. Esta palanca -32- bascula en los soportes -34- y tiene el otro extremo con un dobléz -35-, que actúa sobre un brazo -36-, contra el cual ejerce una permanente presión un muelle -37- fijado en un tetón de la superficie inferior de la caja -3-. Dicho brazo -36- es soportado de un perfil angular -38- dispuesto transversalmente, montado en un eje -39-, con posibilidades de bascular en él, cuyo eje se sostiene en los cojinetes soporte -40-. El perfil angular tiene dos largas palas perpendiculares -41-, cada una de las cuales se halla unida perpendicularmente a una tablilla -43- portadora en cada extremo de una placa -42-, las cuales asoman por un adecuado orificio por la parte superior del fondo de la caja -3-, con posibilidad de moverse verticalmente en las guías -44- para ocultarse si se presiona el pulsador -33- o permaneciendo sobresaliendo por la fuerza de expansión del muelle -37-.



El desarrollo del juego es como sigue: cada jugador dispondrá de un grupo de bolas de acero -48- que desparará en su campo, las cuales, por la inclinación de éste, se reunirán en el lado de la caja -3- por el que puede moverse el correspondiente mango -7-. En este movimiento, el mango atrae y retiene una bola -48- por la fuerza del imán 23 (figura 2), de manera que, prácticamente, el mango se hallará siempre cargado, dispuesto para disparar, una vez se haya apuntado al mango opuesto. El disparo se efectúa pulsando el vástago -15-, con lo cual sale disparada la varilla -16-, la cual golpea violentamente a la bola -48- retenida por el imán, lanzándola. Si esta bola dá en una de las dianas o blancos -25- del mango opuesto, el ángulo bascula y su brazo superior -26- empuja hacia arriba al vástago -30-, de la figura -31- lanzándolo fuera del tubo -28- en que está alojado, con lo cual obtiene el jugador un punto.

Son variables los tamaños, materiales, formas, clase de figuras y detalles constructivos, todo lo cual puede modificarse siempre que no se altere fundamentalmente lo esencialmente característico expuesto en las siguientes.



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

= = = = =

5 1.- Juego de competición de sobremesa, que com-
 prende una caja rectangular, abierta, preferentemente alar-
 gada, dotada en cada extremo de un mango corredizo de lado
 a lado, caracterizado porque cada uno de estos mangos está
 constituido por un cuerpo hueco en cuyo hueco y en cuyo
 interior hay una laminilla flexible, doblada hacia arriba,
 para actuar de resorte que empuja permanentemente ~~avanz~~ bra-
 zo articulado y basculante por sus ejes de giro, dotado de
 dos dientes enfrentados y con sus partes superiores inmedia-
 10 tas a ellas en pendientes de sentido opuesto, existiendo
 también dentro del hueco del mango, un bastidor rectangular
 provisto de un cilindro horizontal que asoma al exterior y
 constituye el pulsador o disparador, siendo solidaria de es-
 te una larga varilla que tiene a su alrededor un muelle que
 15 actúa por expansión dentro del bastidor, entre una pared del
 mismo y una plancha movible dispuesta transversalmente den-
 tro del bastidor, y atravesada por la varilla, cuya plancha
 tiene inferiormente una porción formando una pestaña que re-
 basa el bastidor, la cual engancha en el diente anterior del
 20 brazo basculante, teniendo el mencionado bastidor prolonga-
 do hacia abajo el lado posterior para formar otra pestaña
 destinada a tropezar con el diente posterior del brazo



basculante, al objeto de provocar el disparo de la varilla impulsada por el muelle.

5 2.- Juego de competición de sobremesa, caracterizado porque el mango hueco de la precedente reivindicación, tiene una prolongación anterior en forma de pala situada sobre el plano en que se mueve horizontalmente la varilla percutora de disparo, en cuya pala lleva solidariamente sujeto un imán permanente destinada a atraer una bola de las situadas en la superficie del fondo de la caja, colocándola
10 delante de la punta de la varilla percutora, poseyendo al propio tiempo en dicha pala dos piezas angulares en forma de ángulo diedro recto, basculables en un eje transversal, con una pala vertical que actua de blanco, mientras que la otra pala horizontal penetra dentro de una respectiva
15 porción tubular vertical, ocupando al fondo del tubo, en el cual se aloja el vástago de una figura cualquiera, de tal modo que cuando la bola lanzada por el jugador contrario dé en la parte delantera o blanco, la pieza angular basculará y la pala superior de la misma lanzará fuera de su
20 alojamiento al vástago y a su figura.

25 3.- Juego de competición de sobremesa, caracterizado, porque el mango de las reivindicaciones 1 y 2, dispone en cada lado de un brazo oblicuo dotado de una ruedecilla loca en el extremo destinadas a favorecer el desplazamiento transversal del mango de un lado a otro de la caja.

4.- Juego de competición de sobremesa, caracterizado porque en el interior de la plataforma hueca que forma



la base de la caja, hay dos juegos de palancas, comprendien-
do cada juego una palanca transversal asomando su extremo
a un lado de la plataforma, en donde lleva un pulsador,
cuya palanca bascula en los correspondientes soportes y
5 tiene su otro extremo con un dobléz que actúa sobre un brazo,
contra el cual presiona permanentemente un muelle, siendo el
citado brazo solidario de un largo perfil angular o barra
de otra sección, que se halla montado en un eje, en sentido
transversal, con posibilidades de bascular en él, poseyendo
10 dicha barra o perfil angular un par de largas palas perpen-
diculares, cada una de las cuales va unida a una tablilla
horizontal portadora en cada extremo de una placa, cuyas
placas asoman por un adecuado orificio por la superficie del
fondo de la caja, con posibilidad de moverse verticalmente,
15 para ocultarse si se presiona el pulsador externo lateral
correspondiente, mientras que a falta de ellos se mantienen
sobresaliendo sobre dicho fondo por la fuerza de expansión
del muelle antes citado, viniendo a constituir unas barreras
ocultables que dificultan los disparos del contrario y que
20 hay que accionar combinando su ocultación y salida con
los disparos propios y ajenos.

5.-"JUEGO DE COMPETICION DE SOBREMESA".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines
industriales a lo descrito en la precedente memoria descrip-
tiva y gráficamente representado en los adjuntos planos pa-

30 JUN



-11-

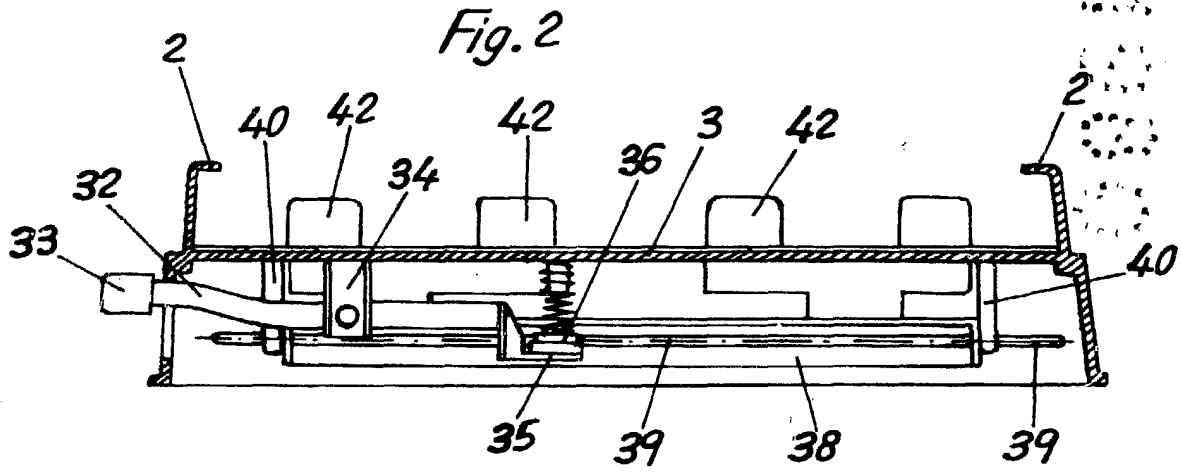
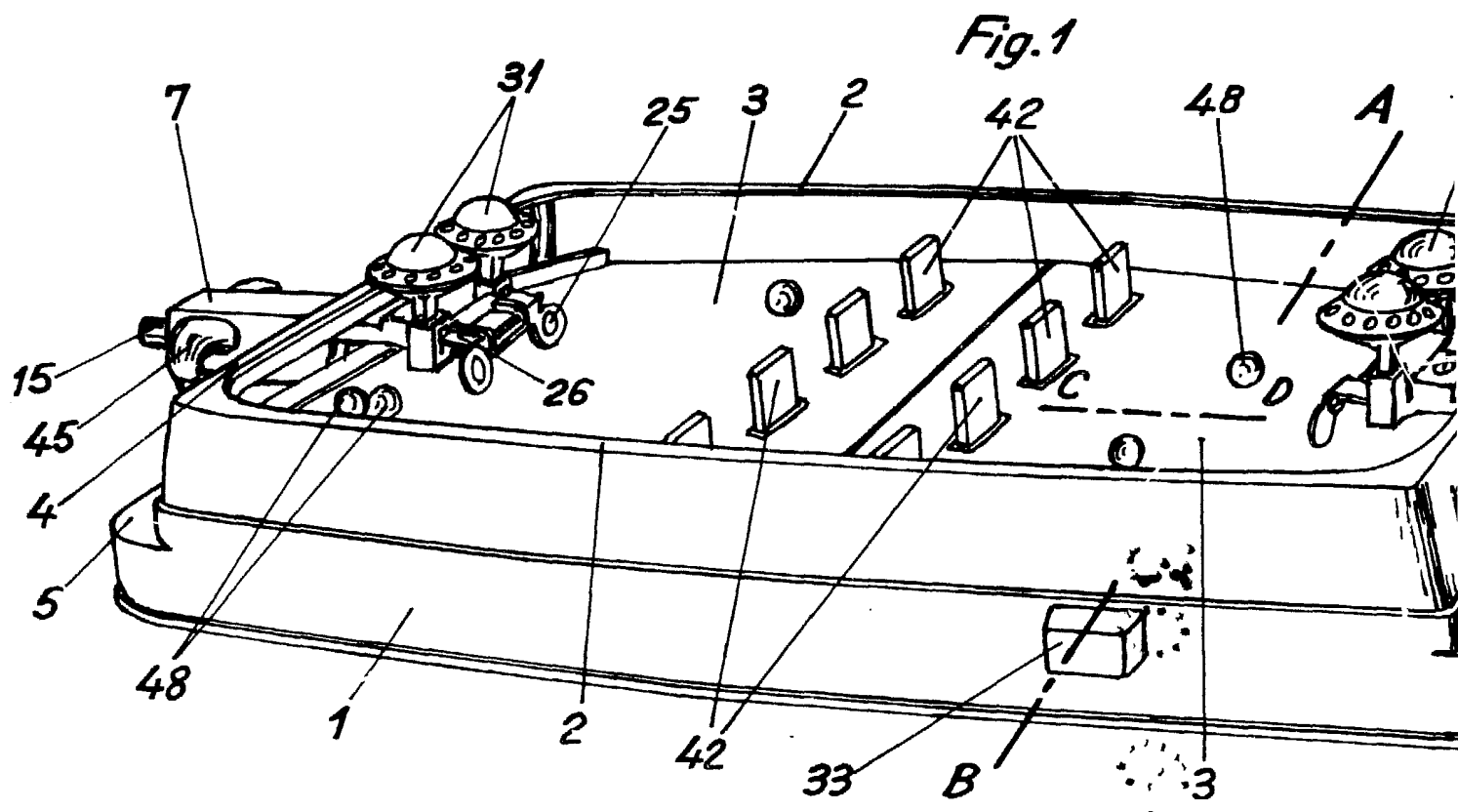
ra su mejor comprensión.

Esta memoria consta de ONCE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

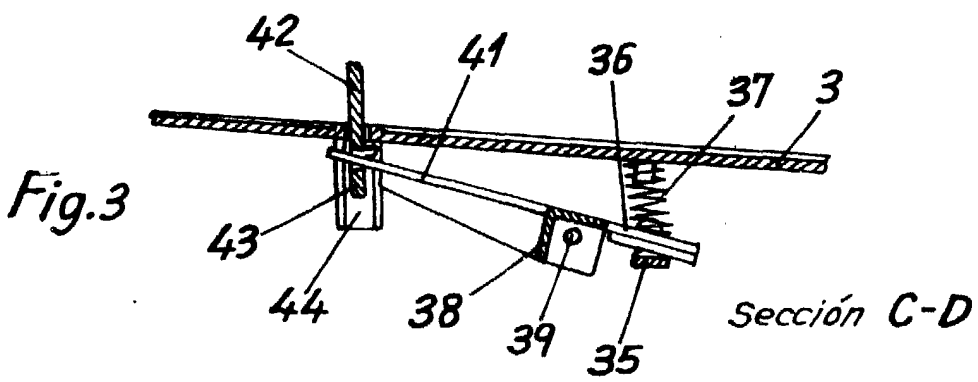
Madrid, 30 JUN 1980

Por autorización de la interesada.-





Sección A-B



Sección C-D

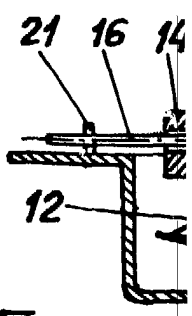


Fig. 6



30 JUN 1980

Fig. 4

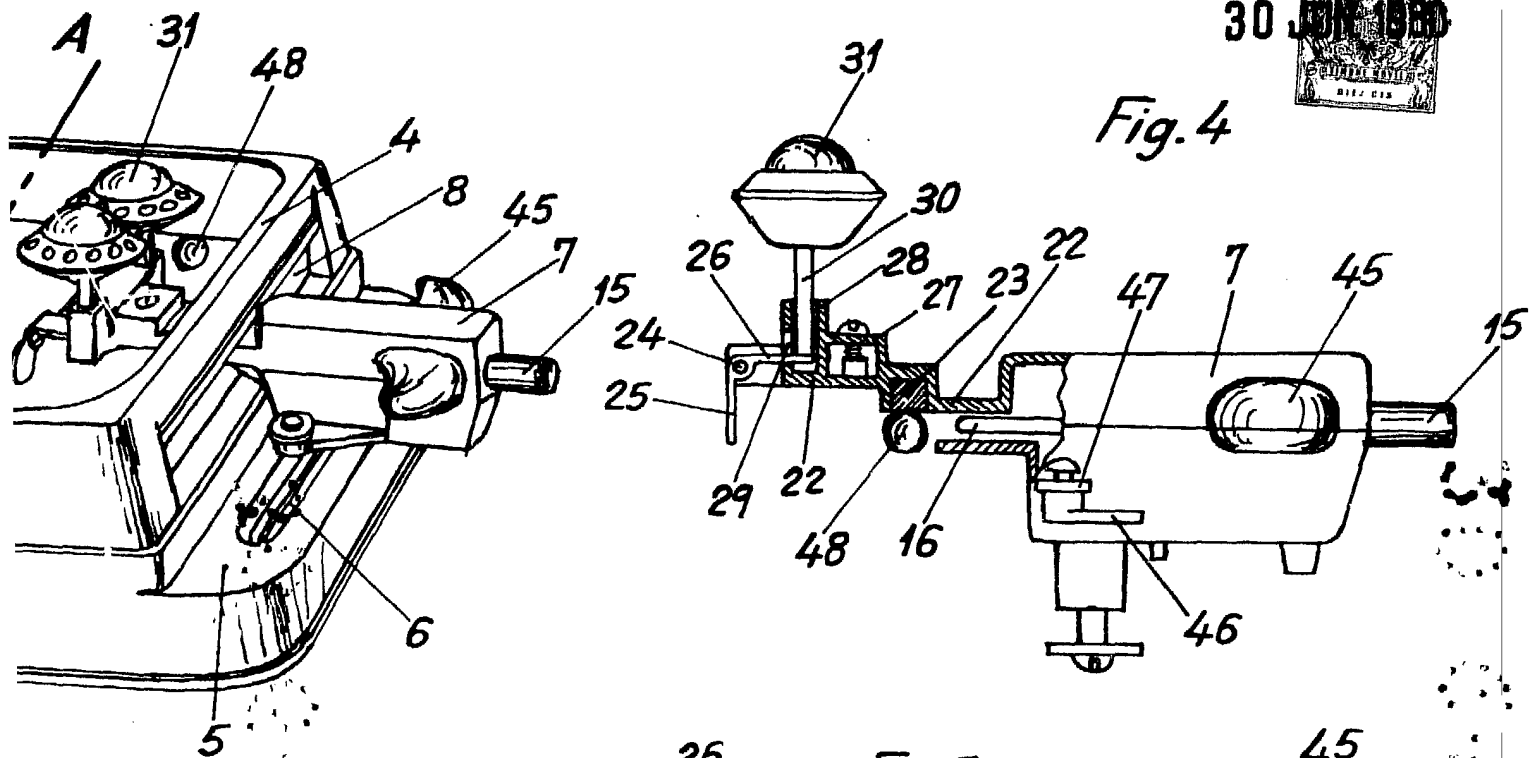


Fig. 5

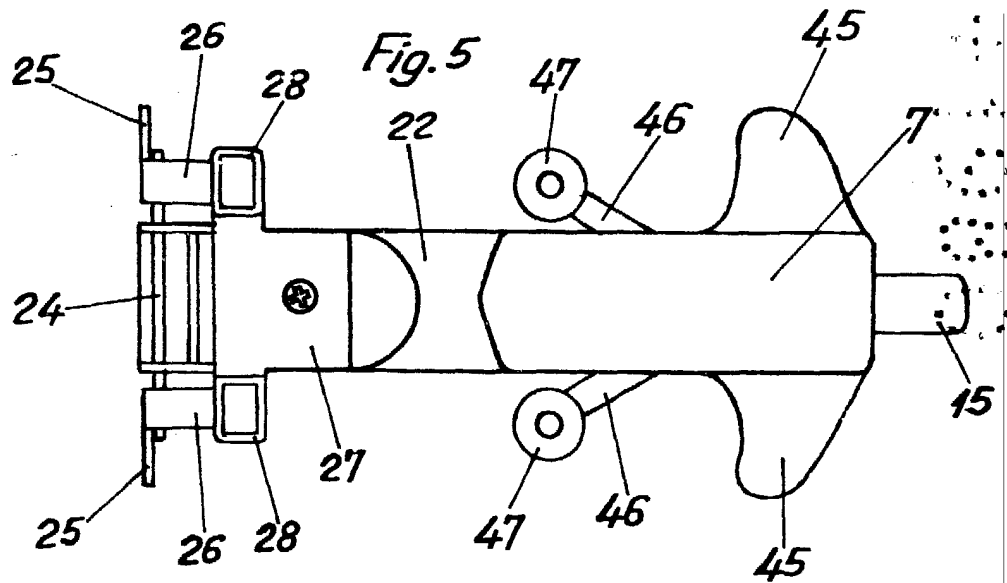
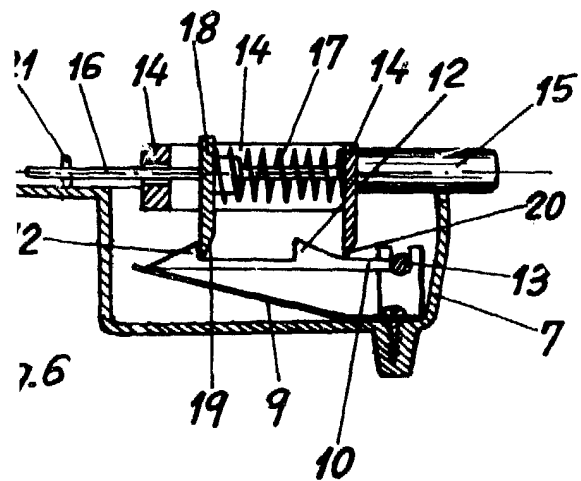


Fig. 7



Escaia variable
MADRID 30 JUN 1980

[Handwritten signature]