

1274108

NUMERO  
**252037**  
FECHA DE PRESENTACION  
**11 JUL 1980**

Y



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

01 NOV. 1980

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A 63 F 7/04
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO 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.-



1207414



superior.

Para que lo expuesto pueda ser más fácilmente comprendido, se acompaña una lámina de dibujos en la que se ha representado un ejemplo de realización de uno de estos juegos, con la salvedad, de que debe interpretarse ámpliamente y sin carácter restrictivo alguno, dado que a base del mismo principio constitutivo, podrían realizarse gran número de variantes con las formas y detalles modificados, sin alterar por ello lo característico del juego.

Los mencionados dibujos representan en sus figuras como sigue:

Fig.1.- Vista de una perspectiva general del juego.

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

Fig.3.- Otra sección de la figura 1, por C-D.

Fig.4.- Planta de un par de canales receptores de bolas.

De acuerdo con las mencionadas figuras, vemos que el ejemplo de realización representado en ellas, está constituido como sigue:

Comprende una plataforma -1-, en forma de caja invertida, fabricada generalmente de plástico moldeado, que en este ejemplo adopta planta de forma octogonal. En la cara superior de dicha plataforma -1-, hay, junto a cada lado mayor, dos canales -2- y -3-, con el fondo en pendientes de sentido opuesto, hallándose comunicados ambos canales por



una abertura -4-, existiendo además otra abertura -5- en la pared que limita el canal recayente a la parte interna. La zona central de la plataforma -1- esta ocupada por una superficie circular -6-, en cuyo centro hay una figura -7- que en el ejemplo adopta la forma de un tronco de árbol, pero que, obviamente podría imitar cualquier otra figura de persona, animal o cosa. Esta figura 7 gira sobre sí misma por medio de un motorcito eléctrico y una pila eléctrica situados dentro de la caja que forma la plataforma -1-, no representandose en los dibujos por tratarse de elementos convencionales, utilizados corrientemente en juguetería. El interruptor que pone en marcha el citado motorcito se señala con -26- cabría incluso utilizar un mecanismo de cuerda de relojería, como medio para impulsar el giro de la figura central -7-. Esta figura -7- posee un largo brazo -12-, llevando en su extremo una figura -8-, por ejemplo de un perro, u otra cualquiera, con otra figura -9- montada o sobrepuesta, con la particularidad de que esta segunda figura -9- se halla unida a la -8- por una articulación -10-, en la cual tiene la posibilidad de bascular, disponiendo en su parte inferior de un largo brazo curvado -11- que atraviesa por un orificio a la figura -8- y la rebasa por la parte inferior, poseyendo también la figura basculante -9- un contrapeso -13- en su extremo anterior.

Sobre el circulo -6- hay varias rampas -14-, para actuar a manera de levas que obligarán a bascular hacia arriba a la figura -9-, cada vez que el brazo -12- la haga pasar a ella y a la -8- sobre la rampa, tal como muestra el detalle de

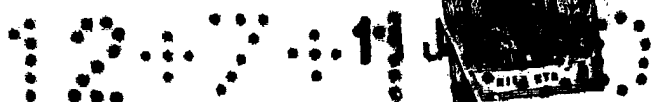


la figura 3.

Dispuestas transversal o radialmente, en cada uno de los cuatro lados menores de la cara octogonal superior de la plataforma i, hay una plancha alargada -15- provista de las cortas patas -16-, dotadas de unas puntas de eje que se apoyan en un disco -17-, con posibilidades de bascular sobre él, que tiene en su parte inferior un cuerpo cilíndrico alojado en un cuello -18-, en el cual tiene posibilidades de girar de manera limitada, debido a un brazo -19- que actúa de tope. Debajo del extremo anterior de cada plancha alargada -15- hay un brazo perpendicular -20-. En la pared de cada lado menor de la plataforma -1-, hay montada una palanca -21-, que basculan los soportes -22-, teniendo un pulsador externo -23- para su accionamiento y en el extremo opuesto un brazo en ángulo -24- que atravesando el techo o tabique superior de la caja -1-, se sitúa debajo de la correspondiente plancha -15-. En el eje de giro de la plancha -15- hay un muelle o resorte -27- para obligarle a recuperar su posición inicial después de cada giro.

El juego comprende también unos grupos de bolas -25-, que se sitúan alineadas en los canales superiores -2-.

El funcionamiento del juego es como sigue: al pulsar el botón -26- se pone en marcha el motorcito eléctrico (no visible) y la figura central -7- comienza a girar continuamente, llevando con su brazo -12- a que las figuras 8 y 9 dan vueltas sobre el círculo -6-. De este modo, cada vez que dichas figuras



5 pasan sobre una rampa -14-, la figurita superior -9- es obligada a bascular hacia arriba empujada por el brazo -11-, con lo cual la plancha -15- se situa enfrentada al ángulo formado por la abertura entre las figuras 8 y 9, las cuales tropiezan así con dicha plancha y la obligan a girar 90° dentro del cuello -18-, en cuyo giro el brazo -20- penetra por la abertura -5- y golpea a la bola -25- situada frente a ella en el canal -2-, obligándola a pasar al canal inferior -3-. Ahora bien, si el jugador que tiene a su cargo la plancha -15-, tiene la habilidad de golpear bruscamente el pulsador -23-, en el momento preciso, la plancha -15- basculará hacia arriba impulsada por la palanca -21-24-, con lo cual las figuras 8 y 9 pasarán por debajo sin tropezar con ella y por tanto sin que esta empuje a la bola -25-. El jugador que después de cierto tiempo mantenga unas bolas en el canal -2-, habrá ganado, o bien el que tenga una o varias en este canal, cuando los otros ya no tienen ninguna ,

10

15

12711



REIVINDICACIONES

=====

5 1.- Juego de sobremesa, compuesto por una plataforma hueca conteniendo en su interior los medios eléctricos o mecánicos de impulsión, caracterizado por disponer en su centro de una figura giratoria dotada de un brazo lateral en el que comporta dos figuras sobrepuestas de las cuales la inferior está fija sobre el brazo que la soporta, mientras que la otra es basculante, siendo impulsados los movimientos de basculación mediante unas levas constituidas por unos resaltes espaciados en forma de rampa, que actúan sobre el brazo de que es portador la referida figura basculante, la cual separa así su parte anterior de la figura inferior fija, llevando en dicha parte anterior un contrapeso que la vuelve a su primitiva posición.

15 2.- Juego de sobremesa, de acuerdo con la reivindicación anterior, caracterizado por tener en la cara superior de la plataforma un par de canales paralelos, de fondo inclinado, con pendientes en sentido opuesto la, de un canal respecto a la del otro, hallándose comunicado un canal con el otro mediante una abertura practicado en el extremo del tabique que los separa, teniendo además una abertura en el tabique exterior del canal interno, hallándose ocupado dicho canal interno por una hilera de bolas.

20 3.- Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por disponer en lados opuestos opuestos de la plataforma y situadas radialmente, unas planchas alargadas dotadas en la parte inferior de un brazo perpendicular,



5 cuyas planchas se hallan montadas en un cuello u orificio que les permite un giro horizontal limitado de 90º, con un muelle de recuperación de la posición inicial, teniendo además la posibilidad de bascular verticalmente, al hallarse montadas en unos ejes sobre el elemento de giro, cuya basculación es impulsada manualmente por el jugador, golpeando bruscamente un pulsador situado en el extremo de una palanca basculante, cuyo otro extremo empuja por la parte inferior a la plancha, obligándola a bascular hacia arriba.

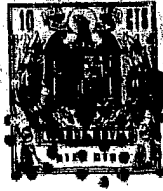
10 4.- Juego de sobremesa, caracterizado porque de las dos figuras solidarias del brazo de la figura central giratoria, que dan vueltas circunferencialmente con ella, al llegar frente a cada plancha radial, bascula hacia arriba la figura superior, impulsada por la leva sobre la que pasa, y abarcando entre la figura fija y la móvil a la plancha, tropiezan con  
15 ella y la obligan a que gire 90º con lo cual el vástago o brazo inferior de la plancha tropieza con la bola que se halla frente a la abertura y la hace pasar del canal superior al inferior, mientras que si el jugador que tiene a su cargo esta plancha, tiene la habilidad de golpear el pulsador en el momento oportuno, la plancha basculará evitando que tropiecen en ellas  
20 las figuras que giran, con lo cual no se hará pasar la bola de un canal al otro.

25 5.-"JUEGO DE SOBREMESA".

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descrip-

1274

11



-9-

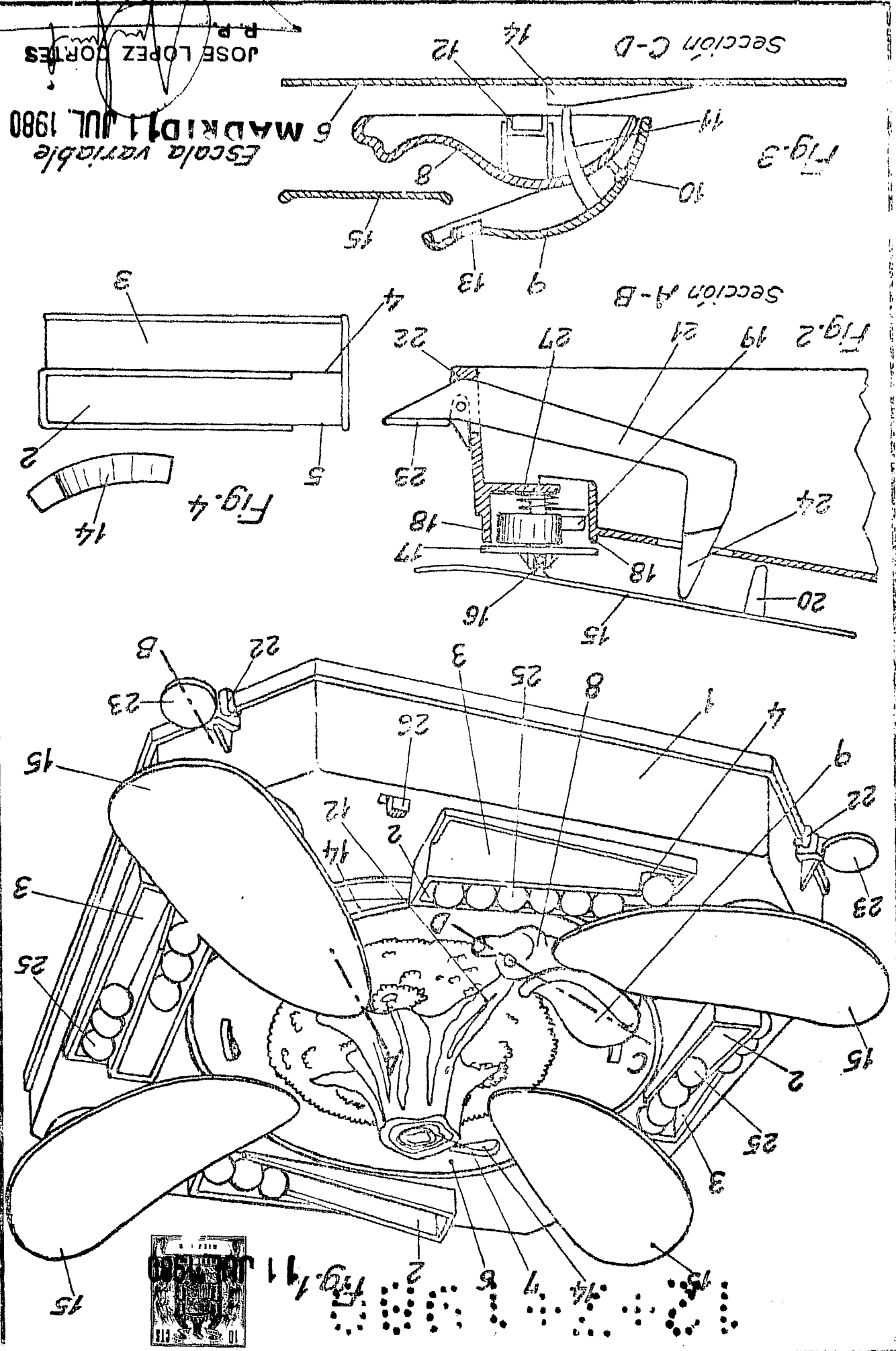
tiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

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

Madrid, 11 JUL 1980

Por autorización de la interesada.-

JOSE LOPEZ GORTES  
P. P.



Escala variable  
6 MADRID 1 JUL 1980

JOSE LOPEZ CORTES  
R.P.