

10	ES	11	25 670 1	10	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION		



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

19 JUL. 1981

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	MICROFILMADO	33	PAIS
	31	NUMERO		MICROFICHAS		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">         L. 63 F 9/14       </div>						

47	FECHA DE PUBLICIDAD	81	CLASIFICACION INTERNACIONAL
----	---------------------	----	-----------------------------

54	TITULO DE LA INVENCIÓN	
	JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA	

71	SOLICITANTE (S)	
	DON JUAN IGNACIO ARIÑO DE ANDRES	

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
	MADRID- Avd. Bruselas, 65	

72	INVENTOR (ES)	
	EL MISMO SOLICITANTE	

73	TITULAR (ES)	
	EL MISMO SOLICITANTE	

74	REPRESENTANTE	
	DON JOSE PONS Y TORRES	

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, se refiere a " JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA" consiste en un juego mezcla de azar y de cálculo de probabilidades el cual es totalmente nuevo y desconocido en España y en el extranjero, y cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar al uso a que se destina, las siguientes ventajas sobre lo ya conocido que posibilitan su consecución industrial.

a) Es de una gran sencillez, al emplearse para jugar el mismo fichas y dados.

b) Es un juego altamente instructivo y de gran impacto.

c) No sólo depende del azar, sino también de un cálculo de probabilidades que realiza cada jugador.

d) Permite una variación en la actuación, tal que, no sólo se posibilita la ejecución de carreras geniales, sino también la de fallos y tácticas de conjunto.

e) Se acomoda de forma notable al real.

f) Puede jugarse entre dos ó cuatro personas, con uno o dos coches (fichas) cada persona, con posibilidad de existir reservas.

g) Para su realización pueden emplearse tableros perforados, equipos magnéticos o por simple superposición.

h) Puede realizarse mediante conexiones y mandos electrónicos.

i) Según la versión, sus costos son bajos.

En el adjunto plano, al objeto de facilitar su --  
descripción, a título de ejemplo y por ello sin carácter limitativo  
alguno, se ha representado una forma característica de realización-  
del modelo que se preconiza.

30 La figura 1 representa una vista en perspectiva -  
del modelo.

La figura 2 es una vista frontal del tablero de -  
juego, en el que se puede apreciar la pista de carreras.

35 Las figuras 3, 4 y 5 son distintas formas de rea-  
lizarse un automóvil de carreras (ficha).

La figura 6 representa un despiece del coche, fi-  
cha.

40 El juego de carreras de coches de sobremesa, es un  
juego de participación, en el que compiten dos o cuatro jugadores, -  
cada uno de ellos con un equipo formado por una ó dos fichas-coche-  
respectivamente, los cuales desplazarían las fichas-coche según la -  
puntuación que determinarían dos dados, sobre un tablero sobre el -  
que estaría dibujado la pista de carreras, todo ello de acuerdo con  
45 unas normas que confieren a la competición un doble carácter, educa-  
tivo por el ejercicio mental realizado al efectuar el cálculo de --  
probabilidades de los distintos movimientos, y deportivo, por ser -  
fiel reflejo de lo que sucede en una auténtica carrera de coches.

50 Como se puede apreciar en las correspondientes fi-  
guras, este modelo estaría constituido básicamente por las fichas -

automóvil, la pista de competición, los dados y el marcador.

55 Las fichas-automóvil tendrían una forma tal como se representan en las figuras 3, 4, 5 y 6. En la versión perforada, la ficha automóvil 1 tendría una base cilíndrica. En la versión magnética 3 tendría una peana 4 con un pequeño inmán 5 y en la de simple posicionamiento 6 una peana 7, en todos los casos para soportarse sobre la pista de competición. Existirían dos fichas - automóviles por equipo, de distinto color para su distinción. Así mismo se puede apreciar en la figura 6, que una realización del presente coche-ficha, podría representar un coche (1), de cuerpo (9) coloreado con vaciado cilíndrico a través del cual pasa un vástago cilíndrico (8) el cual es retenido por un anillo de retención (10)

60

65 La pista de competición 11 estaría marcada sobre una lámina de material sintético, madera, etc, y para la versión magnética de chapa férrica, de forma preferentemente rectangular, cercado por una moldura y formada por dos series de taladros o posiciones equidistantes y superpuestos en dos líneas paralelas, que describirían tramos rectos (13), seguidos de tramos curvos (14) con un tramo 15 paralelo y adyacente a uno de los tramos rectos, con una sola fila de taladros o posicionamientos 16, al cual se entraría o saldría desde 0 al tramo paralelo y a modo de boxes, por sendas curvas 17.

70

75 En la versión magnética en la que el tablero es naturalmente metálico, dichas posiciones están señaladas por círculos al igual que la versión de simple posicionado, y en la versión-

perforada, por taladros circulares.

La disposición de la pista de competición, con sus líneas zonas y posiciones, queda exactamente reseñada en la figura 2.

80 Asimismo en el tramo recto de mayor longitud 18 - y a modo de parrilla de salida, estarían dispuestas marcas especiales 19 en donde se situarían los coches antes de su partida.

85 En cuanto a los dados, podrían ser hexaedros, preferentemente con dígitos, que en el modelo se han realizado en base a un accionamiento mediante 4 pulsadores (20) incorporados al modelo. Los marcadores (41) serían adecuados para llevar a cabo en el centro el número de vueltas ( dos dígitos) y dos ventanas para penalizaciones (entrada a boxes y coche eliminado ). En el presente modelo se ha realizado a base de pulsadores (22), con accionamiento mediante trinquetes, pero evidentemente podrían llevarse a cabo mediante cualquier otra forma.

90 Finalmente, y como complemento del modelo, este podría llevar un graderío (23) que actuaría a modo de marco, con una o dos tapas (24) basculantes a modo de aparcamiento o receptáculo para guardar las fichas-coche, los cuales tendrían topes o cierres (25) que permitirían la apertura o cierre de los receptáculos-aparcamientos.

95 Este Modelo es realizable en cualesquiera de tamaños y materiales adecuados, siendo susceptibles de toda clase de modificaciones de detalle en tanto que éstas no alteren su funda--

100

mento.

- N O T A -

Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad , en España - por veinte años son los siguientes:

REIVINDICACIONES

1.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, caracterizado por estar constituido preferentemente por una pista de competición marcada sobre un tablero, de forma rectangular, y en el interior de la misma, discurrirían dos o más series de 91 posiciones equidistantes y superpuestas sobre dos líneas paralelas entre sí a los bordes de la pista, susceptible de posicionar dos ó varios automóviles, cuyo movimiento se efectuaría de acuerdo con un tanteo obtenido por unos dados, que pudieron estar incorporados al modelo.

2.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, según reivindicación anterior caracterizado porque el tablero dispondría de dichas posiciones materializados por puntos o círculos pequeños pintados, impresos, embutidos u otra forma de materialización o por pequeños agujeros circulares.

3.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque la pista de competición estaría formada por una serie de tramos rectos enlazados con otros curvos en forma circular o sinuosa, que se cerraría preferentemente sobre sí misma.

4.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, se-

gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque en el tramo --  
recto más largo, irían dispuestos dos o varias posiciones especia--  
les, en número, a modo de parrilla de salida.

130

5.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, se--  
gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque paralelo a di--  
cho tramo recto de mayor longitud, y con entrada desde el mismo, iría  
dispuesto otro tramo a modo de boxes, con 9 posiciones en una sola--  
serie posiciones, el cual tendría la salida en dicho tramo recto.

135

6.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, se--  
gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque consta de dos--  
o cuatro fichas a modo de coches de carreras pudiendo ser realiza--  
das en base a figuritas, con cuerpo de perfil de automóvil de carre--  
ras, un tramo cilíndrico y apéndice de menor diámetro, un cuerpo ci--  
líndrico y anillos de retención.

140

7.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA. se--  
gún reivindicación de la 1 a 5 y similar a la 6, pero adecuadamen--  
te modificado para utilización con medios magnéticos o de simple--  
posicionamiento.

145

8.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, se--  
gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque estaría dota--  
do de dados, pudiendo ser accionados los mismos mediante pulsado--  
res que los harían moverse dentro de unos receptáculos transparen--  
tes.

150

9.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, se--  
gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque estaría dota--

do de sendos marcadores de tanteo con mandos, siendo una realiza--  
ción de los mismos, a base de pulsadores con trinquete y que podrían  
accionar marcadores de números de vueltas y ventanas de penaliza--  
ciones los cuales estarían respectivamente compartimentados.

155

10.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, se  
gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque la pista de -  
competición lo podría rodear total o parcialmente un graderío que-  
tendría los marcadores y los dados.

160

11.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA, se  
gún reivindicaciones anteriores caracterizado porque el graderío -  
podría tener a modo de aparcamiento, uno o dos receptáculos para -  
almacenaje de coches-ficha, con cierre adecuado.

12.- JUEGO DE CARRERAS DE COCHES DE SOBREMESA.

Tal y como se ha descrito en la memoria que ante  
cede y para los fines en ella especificados.

165

Consta la presente memoria descriptiva de siete-  
hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid 5 de Marzo del 1.981

**JOSÉ PONS TORRES**

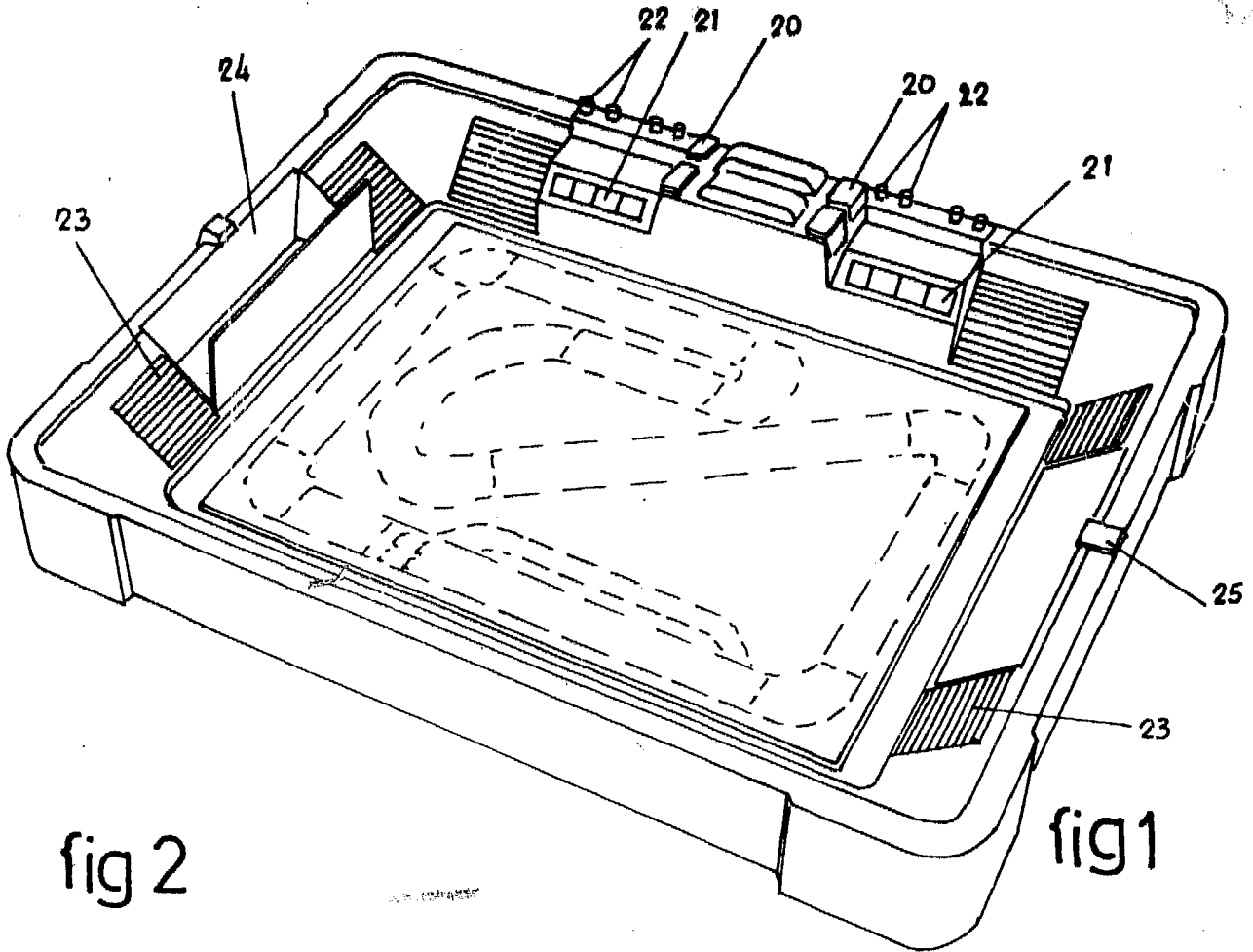
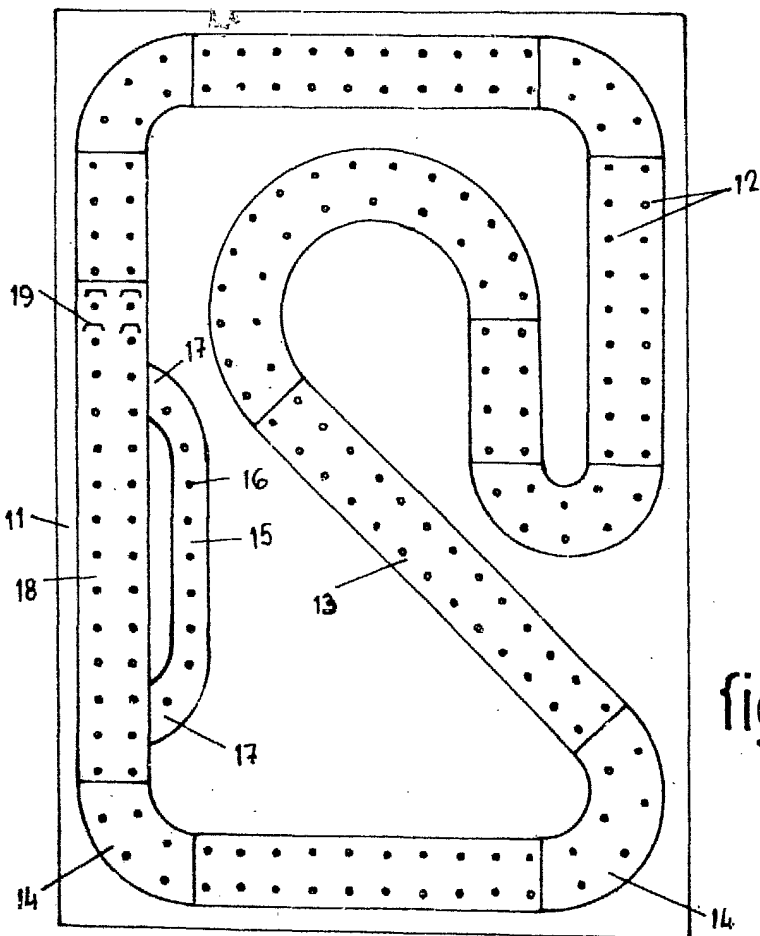


fig 2

fig 1



escala variable

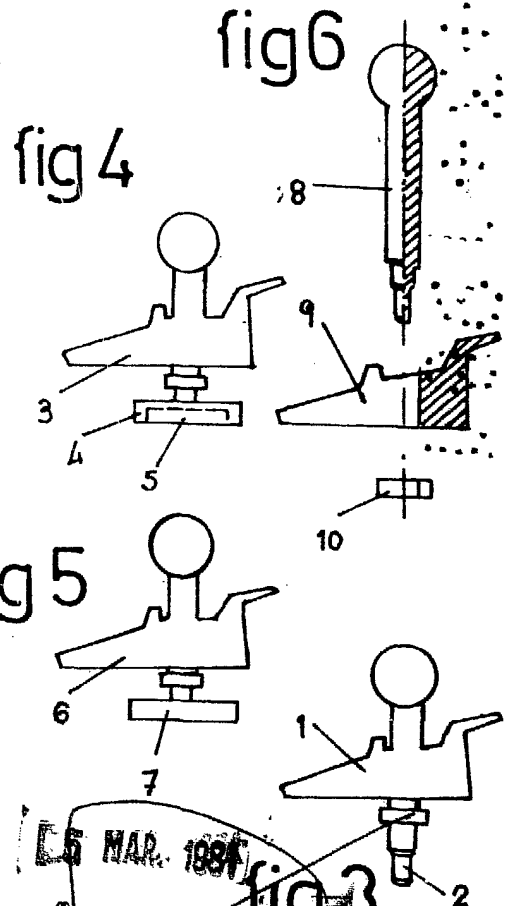


fig 4

fig 5

fig 6

15 MAR. 1985  
 JOSÉ PONS TORRES