



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	25 8696	10 Y
	21	FECHA DE PRESENTACION		
	22			

7 DIC 1991

MODELO DE UTILIDAD

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL Cl. 3 A63F3/w
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN	
"Juego competitivo de sobremesa"	

61 SOLICITANTE (S)	
Sallent Hermanos, S. A.	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
Sabadell (Barcelona), Montserrat, 182	

72 INVENTOR (ES)	
------------------	--

73 TITULAR (ES)	
la solicitante	

74 REPRESENTANTE	
Antoni Guilleumas Brosa	

- El presente modelo de utilidad consiste en un juego competitivo de sobremesa, que, en esencia, está configurado por un cuerpo hueco que puede presentar la forma que se juzgue más conveniente y cuya parte superior está ocupada por un tablero que ostenta
5. dos zonas extremas en oposición, cada una de ellas perteneciendo a una parte competitiva, ofreciendo cada una de las aludidas zonas unos motivos acordes con la competitividad a que se refiera el juego, al tiempo que tanto
10. las zonas aludidas como el resto del referido tablero presenta una serie de orificios unidos por unas líneas encargadas de configurar unos circuitos quebrados, depositándose en los referidos orificios del circuito unas
15. bolas, que avanzan según las indicaciones que suministran al azar unos dados y según unas reglas de juego preestablecidas, interrumpiéndose el avance del algunas de las bolas y desapareciendo éstas dentro del cuerpo hueco del tablero, al imprimirse un giro limitado a un tablero pivotado dispuesto en posición inmediata inferior
20. al que conforma la superficie de juego y debiéndose se la caída de las bolas a que el referido tablero giratorio presenta asimismo múltiples orificios repartidos de tal manera que pueden coincidir con los de la superficie de juego mentada, algunos de los cuales pueden por
25. contra ser ciegos y no venir afectados por el giro del disco móvil.

Para la mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que,

esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo se representa un caso práctico de realización de un juego competitivo de sobremesa que reúne las condiciones brevemente enunciadas.

5. En dichos dibujos, la figura 1 es una perspectiva en despiece del juego de competición con el fin de que puedan observarse perfectamente las distintas partes principales que lo conforman. La figura 2 es una sección del cuerpo del juego cuando se halla éste montado y en
10. disposición de desarrollarse una partida, mientras que la figura 3 muestra en planta una porción superior del juego, con el fin de que se aprecie de la mejor forma posible de qué modo se verifica el giro limitado del tablero rotativo.
15. De la observación de dichas figuras se desprende que el juego competitivo está constituido por un cuerpo hueco 1 que puede presentar la forma que se juzgue más conveniente pero que está tapado por un tablero de juego 2 que en su superficie vista ostenta dos zonas dispuestas en oposición 3, en las que se imprimen los motivos que se crean más acordes con la competitividad del juego y con la imaginación del niño.
20. Cada una de las zonas 3 ostenta asimismo unos orificios 4, los cuales están enlazados, mediante trazos 5 que conforman circuitos o itinerarios quebrados, con otros orificios 6 practicados en el resto del tablero. De tales orificios 4 parten o confluyen, saltando de orificio en orificio 6, unas bolas 7 según las in-
- 25.

dicaciones que proporcionan unos dados y según unas reglas de juego cuya relación no viene al caso detallar. Los orificios en cuestión son abiertos, y pueden combinarse con otros cerrados o ciegos, en los que las bolas permanecen seguras, sea cual fuere la posición del tablero rotativo de que se habla a continuación.

Bajo el referido tablero de juego y en posición inmediata al mismo se dispone un tablero rotativo 8, que ostenta asimismo una serie de orificios 9, los cuales están repartidos de tal manera que al imprimirse un giro limitado al aludido tablero coinciden con alguno de los orificios 6 del tablero de juego, y en el caso de que en dichos orificios se halle ubicada una bola, al encontrar ésta el vacío se precipite hacia el interior del cuerpo hueco 1, el cual se halla dividido en dos mediante un tabique 10, perteneciendo cada uno de los compartimientos a un jugador y resbalando las bolas que caen por una suave pendiente que las lleva a unas oquedades descubiertas 11 donde quedan al alcance de los jugadores.

El giro limitado del tablero 8 se verifica gracias a unas aberturas 12 dispuestas en oposición en el tablero de juego 2, observándose a través de ellas unos orificios 13 equidistantemente repartidos y configurados cerca del borde del referido tablero 8. Con la yema del dedo dispuesta en el orificio, el niño imprime una rotación al aludido tablero, quedando limitada dicha rota-

ción al chocar el dedo contra cualquier extremo de las aberturas 12.

5. Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad, los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que intervienen en su consecución, y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

- . -



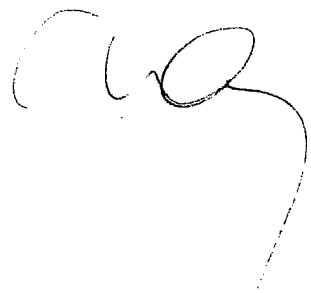
REIVINDICACIONES

1. Juego competitivo de sobremesa, que se caracteriza por estar formado por una cubeta dividida por un tabique central en dos zonas opuestamente inclinadas hacia respectivos entrantes de acceso superior, quedando la parte superior de la cubeta cerrada por dos discos superpuestos, provistos de orificios que pueden eventualmente coincidir a fin de que caigan al interior de una de las dos mitades de aquélla las bolas dispuestas por los jugadores en los orificios del disco superior,
5. de acuerdo con unas trayectorias superficiales previamente establecidas hacia uno u otro de los extremos diametralmente opuestos que coinciden con los mencionados entrantes de la cubeta, lográndose la coincidencia o no de los orificios de los discos al hacerse girar el inferior por medios manuales y con amplitud de giro limitada desde el disco superior, y combinándose los orificios abiertos de este último con otros cerrados o ciegos en los que puede permanecer la bola, sea cual fuere la posición del disco inferior.
10.
15.
20. 2. Juego competitivo de sobremesa.

La presente memoria consta de siete hojas
foliadas, escritas por una sola cara.

Madrid, a **29 MAYO 1981**

SALIENT HERMANOS, S. A.
P.a.

A handwritten signature in dark ink, appearing to be a stylized name or set of initials, possibly 'S. A.', written over the typed name 'SALIENT HERMANOS, S. A.'.A vertical barcode or tracking mark consisting of a series of small black dots arranged in a vertical column on the right side of the page.

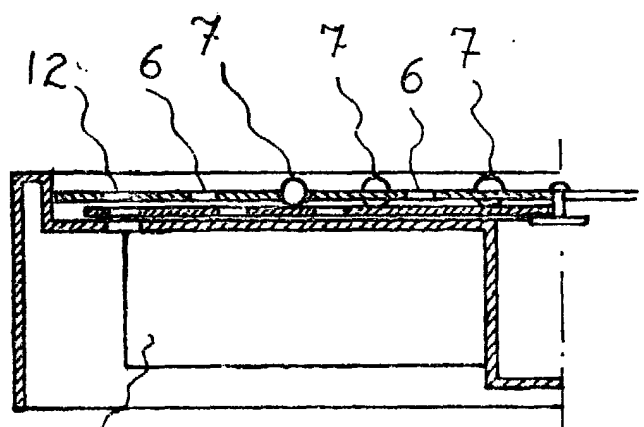


FIG. 2

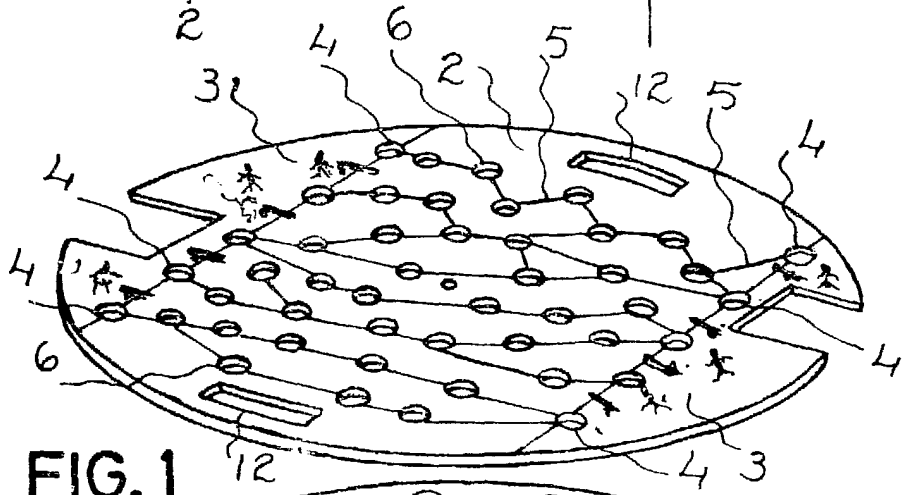


FIG. 1

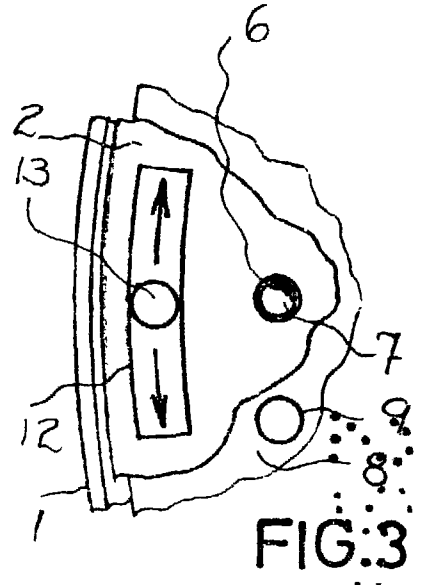
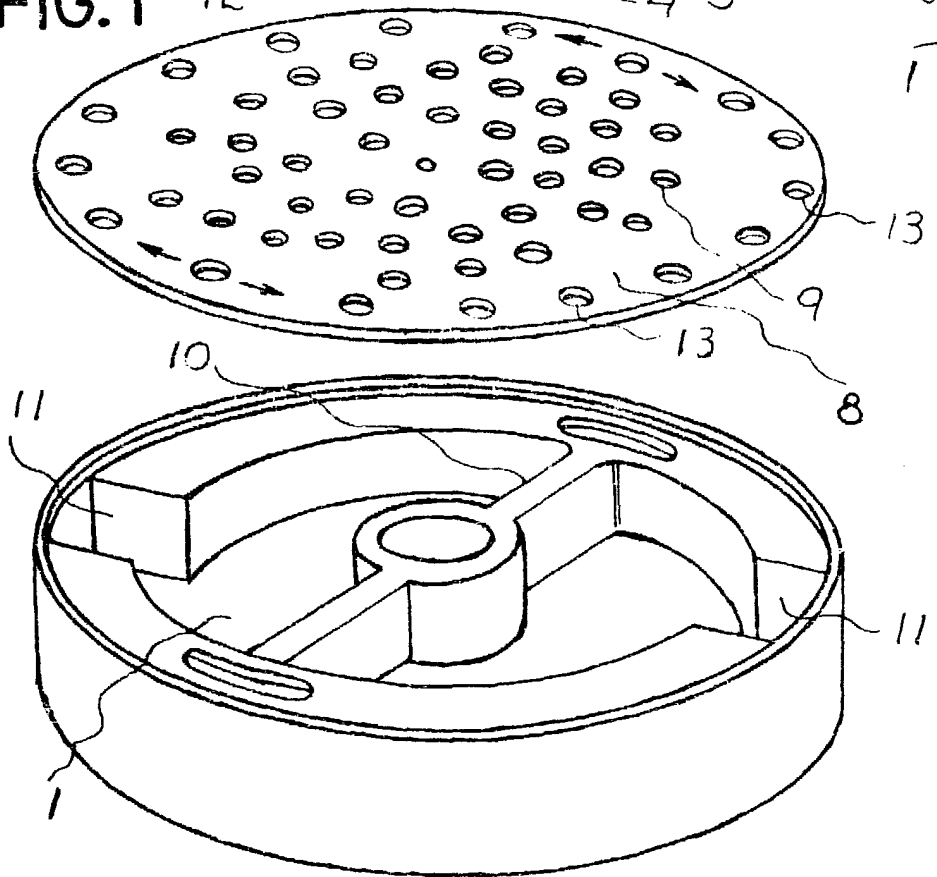


FIG. 3



Madrid, 29 MAYO 1981
Sallent Hermanos, S.A.
p.a