



ESPAÑA

19 ES	11	259981	10 Y
	21		
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		11 AGO. 1981	

MODELO DE UTILIDAD

10 FEB. 1982

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL	.....
	Int. Cl. <sup>3</sup> A63F 3/00	.....

54 TITULO DE LA INVENCIÓN	.....
" Juego de tres en raya mecánico "	.....
	.....

71 SOLICITANTE (S)
Doña María Cristina SELLES BELTRI (nac. española)

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
IBI (Alicante) Capitán Huidobro, 28, A-C

72 INVENTOR (ES)
- - -

73 TITULAR (ES)
- - -

74 REPRESENTANTE
Don Carlos Rueb Ungeheuer

1 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego de tres  
en raya mecánico, constituido por un bastidor mantenido verti-  
calmente mediante una base. Este bastidor define tres zonas -  
independientes: una de ellas, la situado debajo de un travesa-  
ño inferior, la segunda comunicada con la anterior mediante  
5 tres orificios practicados en este travesaño que permiten el  
paso a las bolas que contiene la zona inferior lo suficiente  
para percutir sobre las que estén en esta zona intermedia y la  
tercera, formada por un tablero que tiene una colección de ori-  
ficios, provistos de lengüetas, con objeto de que cuando las  
10 bolas les alcancen, se queden retenidas en los mismos. Estas  
tres zonas están recorridas todas ellas por unas varillas per-  
pendiculares a la base y paralelas entre sí que atraviesan a  
las distintas bolas, quedando ensartadas de la siguiente mane-  
ra: las bolas situadas bajo el travesaño inferior son rojas y  
15 están en número de una en cada varilla encima de un resorte -  
que al comprimirle almacena energía para impulsarlas de modo  
que percutan sobre las bolas ensartadas en esa misma varilla y  
colocadas encima del travesaño al que nos venimos refiriendo.  
20 Sobre este travesaño y en cada varilla hay alternativamente bo-  
las de dos colores blancas y negras respectivamente en número  
de cuatro en total, y con la particularidad de que si la pri-  
mera bola de la varilla situada más a la izquierda es blanca,  
la primera de la siguiente es negra y así sucesivamente, alter-  
nándose tanto vertical como horizontalmente bolas blancas con  
25 bolas negras. En la zona superior va un tablero-rejilla.  
El desarrollo del juego con este elemento mecánico es el si-  
guiente: en primer lugar se sortean las bolas de un color u -

1 otro para cada uno de los jugadores, y seguidamente se decide quien jugará el primero. Se trata pues de formar en el tablero-rejilla con tres bolas del color de cada jugador una línea horizontal o diagonal continua.

5 Para ello cada jugador en su turno envia una bola a la parrilla. Para hacerlo empuja hacia abajo la bola roja sobre la varilla que ha elegido y después la suelta bruscamente, esta bola propulsada por el resorte, choca violentamente con la bola que está colocada sobre su misma varilla, haciendo así subir a la bola superior hasta uno de los orificios del tablero-parrilla. Unas lengüetas plásticas fijadas en cada orificio de este tablero-rejilla, impedirán que una vez alcanzado por la bola pueda esta volver a bajar.

10  
15  
20 Conviene destacar que cada jugador puede tirar sobre una bola de su propio color o sobre una del color del adversario. La jugada consiste pues en enviar una bola al tablero-parrilla o hacer subir una bola que se encuentra ya en un orificio de dicho tablero-parrilla hacia otro superior, chocando con la bola que está situada precisamente sobre el travesaño inferior. El ganador será el primero que consiga alinear tres bolas de su color en línea continua, bien sea horizontal o en diagonal, en cualquier lugar de la parrilla.

25 Al final de cada partida, se vaciará la parrilla. Para ello se desengancha suavemente la parrilla y se tira de ella hacia adelante. Liberadas las bolas negras y blancas caen a lo largo de sus varillas sobre el soporte de bolas. Una vez realizado esto, se rebloquea el tablero-rejilla.

30 Expuestas las características del modelo que se reivindica de

1 un modo general y con referencia a un ejemplo de realización,  
 se consigna que el juego de tres en raya mecánico puede fa-  
 bricarse de las formas, tamaños y materiales que se juzguen  
 más adecuados para la aplicación concreta de que se trate, -  
 sin que tales variaciones, así como las que puedan introducir  
 5 se en detalles de su presentación, afecten a la esencialidad  
 reivindicada, por lo que los juegos que se fabriquen dentro  
 de tales características con cualquiera de estas modificacio-  
 nes, no serán sino variantes igualmente comprendidas y prote-  
 gidas por el presente registro.

10 La fig. 1 muestra una perspectiva del conjunto en una posi-  
 ción determinada del juego.

La fig. 2 es un detalle también en perspectiva del tablero-re-  
 jilla, visto por su cara posterior y abatido.

15 Y por último, la fig. 3 presenta un detalle, considerablen-  
 te aumentado, de uno de los elementos que componen el enrejil-  
 lado del tablero anterior.

Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre las  
 mismas designan las partes y detalles del juego representado,  
 20 que interesan a los fines de esta memoria, la descripción del  
 mismo es como sigue:

25 Sobre una base 1 (fig.1) se sustentan dos montantes 2 y 2',  
 que por su parte superior se mantienen paralelos mediante el  
 travesaño 12. Entre los montantes 11 y 11' se coloca el eje  
 del tablero-rejilla, que se ensambla, por el costado opuesto  
 al eje, en los enganches 7 del montante mediante los engan-  
 ches 8 que lleva dicho tablero-rejilla.

Como se ve desde la base 1 hasta la parte superior del juego

1 van cuatro varillas metálicas 6 que atraviesan sendas bolas 3  
de color rojo, impulsadas todas ellas por muelles 14, cuando  
previamente se han comprimido estos muelles. El recorrido de  
las bolas rojas 3 se ve limitado por un travesaño infe-  
rior -  
5 13 que ofrece al paso de las varillas unos orificios de sufi-  
ciente diámetro para permitir el choque de estas bolas rojas  
sobre las bolas 4 o 5 colocadas sobre el travesaño 13 a que  
acabamos de referirnos y más próximas a las repetidas bolas  
3.

10 Sobre el travesaño 13, como hemos indicado, existe en cada va-  
rilla y alternativamente bolas blancas 4 y bolas negras 5, de  
modo que si la primera bola de la varilla de la izquierda es  
blanca, como en este caso, la siguiente es negra y así sucesi-  
vamente. Completa el juego el tablero-rejilla 9, que está:-  
15 constituido por orificios 10, en este caso concreto en número  
de dieciséis. Estos orificios, según presenta la fig. 2 están  
provistos de sendas lengüetas de plástico 15, que se fijan al  
tablero-rejilla, como muestra la fig. 3, mediante una clavija  
17 y dos pivotes de bloqueo 16. En esta fig. 3 se muestra el  
20 enrejillado 9' del tablero por la parte posterior.

El presente modelo de utilidad recaerá sobre las siguientes  
reivindicaciones.

25

30

REIVINDICACIONES

\*\*\*\*\*

1.- Juego de tres en raya mecánico, caracterizado porque está constituido por un bastidor, conformado a su vez por dos montantes laterales, ensamblados entre sí mediante una base, un travesaño inferior y un travesaño superior, estando dispuestas varias varillas, que se sustentan en la base y en el travesaño superior atravesando el travesaño inferior y yendo insertadas en las mismas sendas bolas de un determinado color, colocadas entre la base y el travesaño inferior, sobre sendos resortes que las separan de la base, llevando una colección de bolas de distinto color a las anteriores y entre sí alternativamente insertadas en la parte superior de cada varilla, girando sobre los montantes extremos del travesaño superior un tablero-parrilla, que se ensambla enganchándolo en cada uno de los dos montantes y llevando en cada orificio, cuyo diámetro es sensiblemente superior al de las bolas, unas lengüetas de plástico, que mantienen la bola contra el orificio una vez que ha llegado a alcanzarle.

2.- Juego, según reivindicación anterior, caracterizado porque en el travesaño inferior existen unos orificios de diámetro ligeramente inferior al de las bolas ensartadas en las varillas.

3.- Juego, según reivindicación primera, caracterizado porque las lengüetas de plástico, solidarias en cada orificio del tablero-parrilla, se ensamblan al mismo mediante sendas clavijas y discurren apoyadas en pivotes de bloqueo.

4.- " Juego de tres en raya mecánico "

1  
5  
10  
15  
20  
25  
30

1

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra en planos anexos; constando la memoria de 6 hojas de texto foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a

5

11 AGO. 1981

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10

CARLOS ROEB  
P. P.

Fdo.: Alfonso Sánchez

15

20

25

30

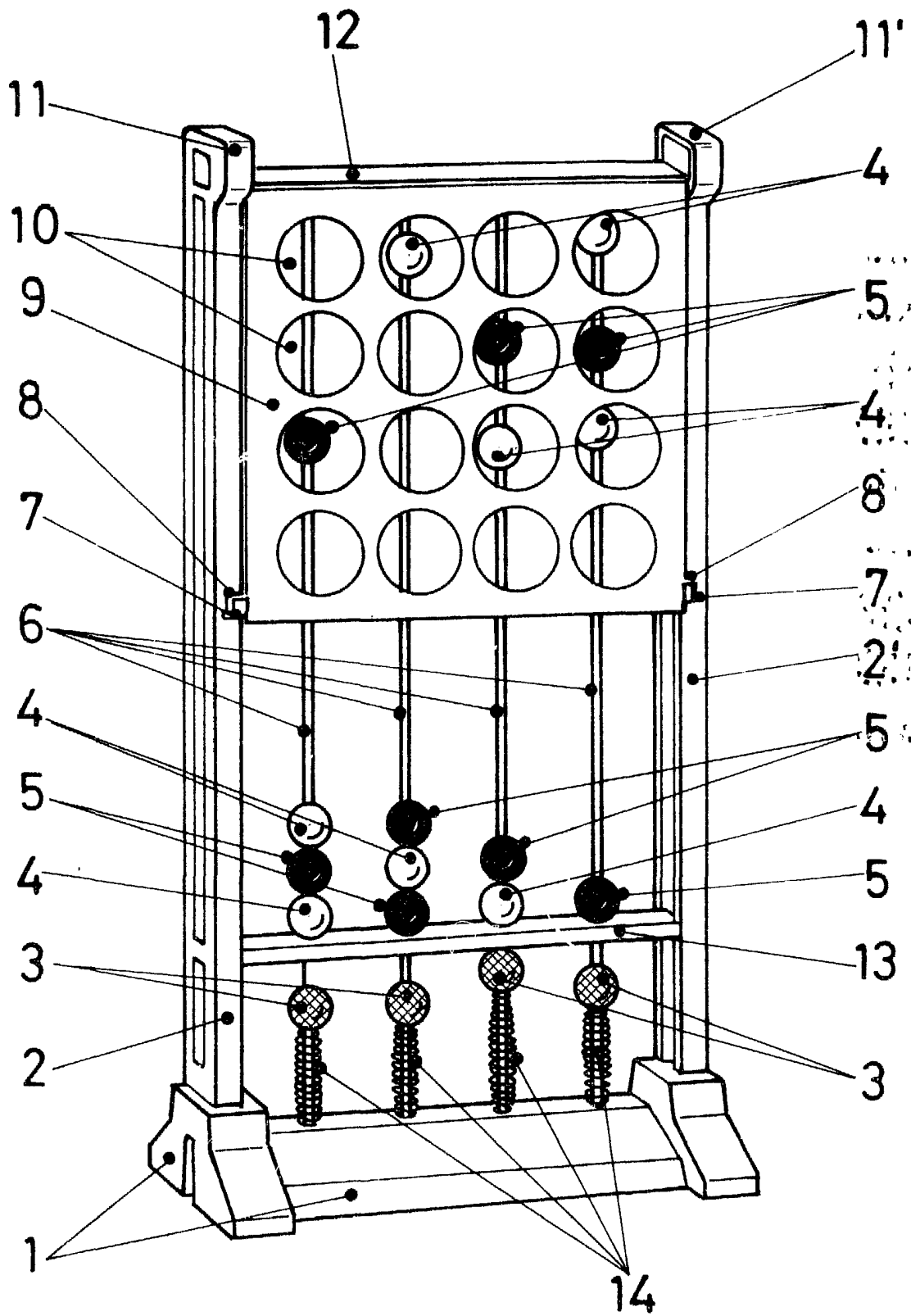


Fig.1

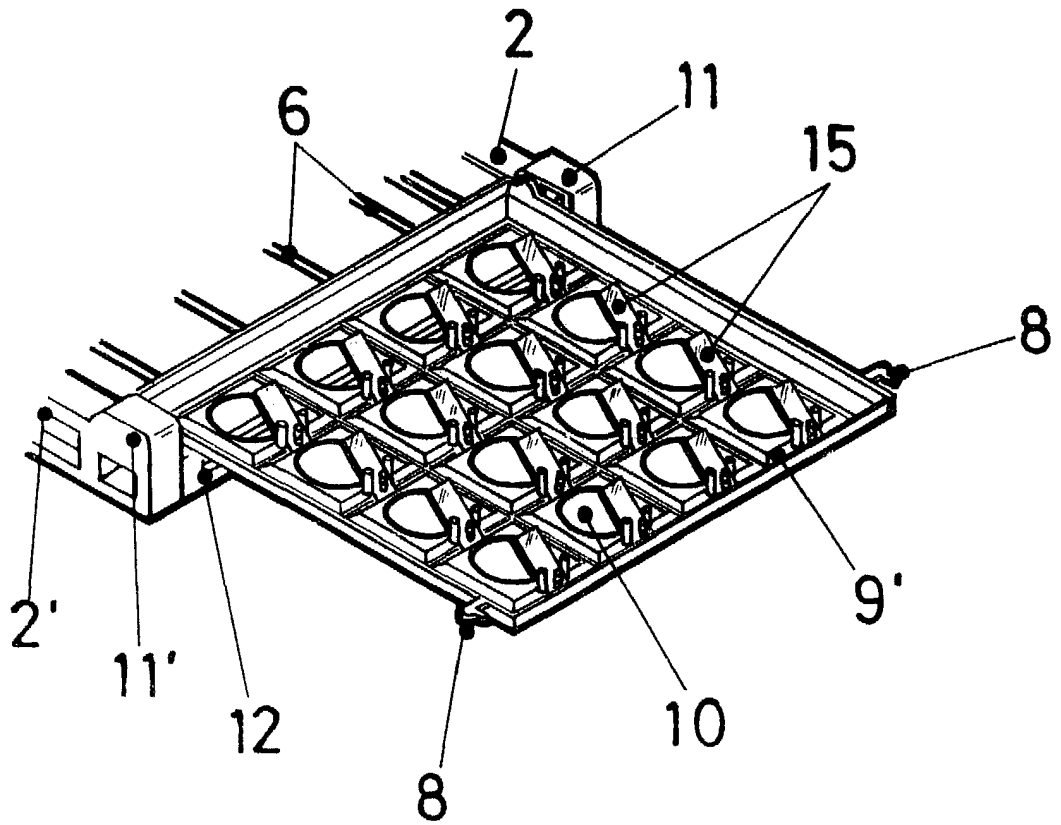


Fig. 2

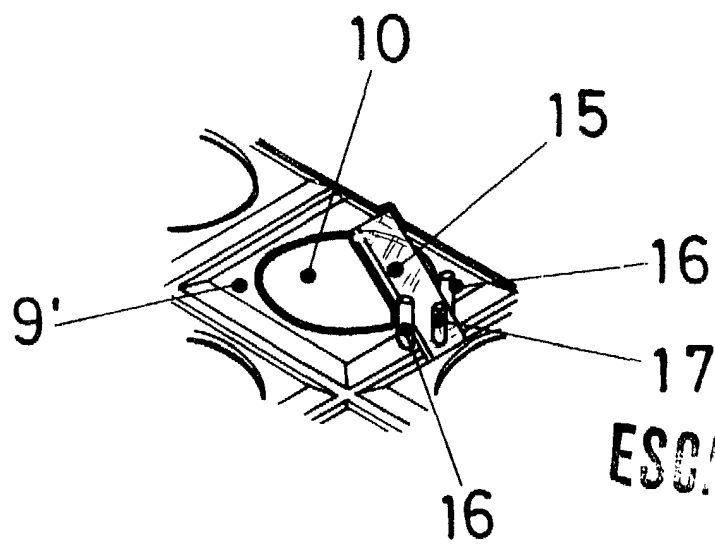


Fig. 3

**ESCALA VARIABLE**

**CARLOS ROEB**  
P. P.

Foto.: Alfonso Sánchez