

⑩ ES ⑪ 263988 ⑩ Y  
 ⑫ 21  
 ⑬ 22 FECHA DE PRESENTACION  
 18 MAR. 1982



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

79 NOV. 82

③① PRIORIDADES:

③② NUMERO	③③ FECHA	③④ PAIS
-----------	----------	---------

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	⑤① CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 F 9/08
------------------------	--

⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN  
" JUEGO DE HABILIDAD "

⑦① SOLICITANTE (S)  
D. José Manuel JUL LOPEZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE  
Camino Viejo de Leganes, 58 - 2º-B MADRID

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)

⑦④ REPRESENTANTE  
JOSE LOPEZ CORTES

# MEMORIA DESCRIPTIVA

=====

5 El Modelo de Utilidad a que se refiere esta memoria descriptiva trata de un juego de habilidad, de sencilla construcción y -- fácil realización, que resulta de gran entretenimiento debido a -- las multiples formas en que pueden ser combinados los elementos -- que lo constituyen, estando condicionadas estas combinaciones a -- la habilidad y pericia del jugador. . . .

10 Fundamentalmente este nuevo juego se organiza con base en un número convencional de anillas, cada una de las cuales está vin- culada a un vástago, a su vez inserto en un perfil longitudinal -- sobre el que se desliza y en el que queda retenido y prisionero -- por su base, así como tambien en una pieza deslizable en la que -- estan introducidas las anillas y sus vástagos, con excepción de -- una de ellas, con posibilidad de obtener distintos cambios de po- sición.

15 La descripción de éste objeto se hará más comprensible hacien- do referencia a la adjunta hoja de dibujos en la que se ha repre- sentado un ejemplo de ejecución preferido, que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente ilustrativo y que estará por tanto sujeto a modificaciones de detalle en todo aquello que no -- altere de un modo fundamental su propia finalidad característica.

En los dibujos:

La Figura 1ª, es una vista en alzado y de conjunto del juego objeto de éste Modelo de Utilidad.

25 La Figura 2ª, muestra el propio juego representado en la figu- ra anterior, en una vista en planta desde la parte superior.

Haciendo referencia al ejemplo de ejecución representado, el juego que es objeto de este Modelo de Utilidad, se organiza fundamentalmente en base a un número eventual de anillas -1-, ordenadas longitudinalmente, cada una de las cuales está provista de un vástago -2-, solidariamente unido a su parte superior, donde a tal efecto conforma la abrazadera -3-.

Todas estas anillas -1- se disponen enlazadas entre sí, estando cada una atravesada por el vástago -2- de la dispuesta en posición contigua y a su vez todos los vástagos -2- se disponen insertos en los orificios de una pieza laminar -5-, de disposición longitudinal, realizándose su inserción con la suficiente holgura para poder ascender y descender libremente guiados por los orificios de la pieza, en la que no obstante quedan prisioneros al formarse en la extremidad inferior de cada vástago un tope -4-, por engruesamiento del citado extremo.

Existe una segunda pieza -6-, que esta limitada por dos varillas de disposición paralela y cerrada lateralmente por unión de los extremos de las varillas por medio de soldadura u otro sistema cualquiera. En esta pieza están asimismo insertas las anillas y sus vástagos con excepción de la que ocupa la primera posición cuyo vástago permanece fuera de la pieza.

Esta segunda pieza -6- mantiene facultad de desplazamiento lateral en ambos sentidos, lo que posibilita el cambio posicional, incluso la extracción de las anillas.

Como se desprende de la descripción que antecede todos los elementos que forman el juego están vinculados entre sí, pero man

tienen una facultad de movimiento respecto a los restantes, lo que permite la realización de múltiples modificaciones posicionales entre ellos, ejercitando la habilidad del jugador.

5           Descrito suficientemente el objeto que constituye este Modelo de Utilidad sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad. Serán en consecuencia válidos entre otros los cambios de forma, de materia, de medidas y en general todas aquellas que tengan un carácter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la protección que se recaba.

10

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

5 1ª.- JUEGO DE HABILIDAD, caracterizado por organizarse sobre un número eventual de anillas, ordenadas correlativamente en sentido longitudinal, cada una de las cuales comporta un vástago que se une solidariamente por su parte superior a la anilla respectiva mediante conformación de una abrazadera, disponiéndose todas las anillas entrelazadas entre sí al insertarse en cada una el vástago de la contigua, y a su vez todos los vástagos están insertos a través de orificios previstos en una pieza longitudinal laminar, realizando dicha inserción con la suficiente holgura para posibilitar su movimiento de ascenso y descenso sobre la pieza en la que no obstante quedan prisioneros, al formar en su extremo inferior un tope engruesado que impide su liberación.

15 2ª.- JUEGO DE HABILIDAD, de conformidad con la reivindicación 1ª, caracterizado por la previsión de una segunda pieza, formada por varilla y cerrada por sus laterales mediante soldadura u otro medio similar, en la que también están insertas las anillas y sus vástagos, con excepción de la que ocupa la primera posición que tiene el vástago fuera de la pieza, manteniendo dicha pieza facultad de desplazamiento lateral en ambos sentidos.

20 3ª.- JUEGO DE HABILIDAD.

De conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representado en el adjunto plano para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de CINCO hojas escritas ó mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Madrid,

18 MAR. 1982

Por autorización del interesado.

JOSE LOPEZ CORTES  
P. P.



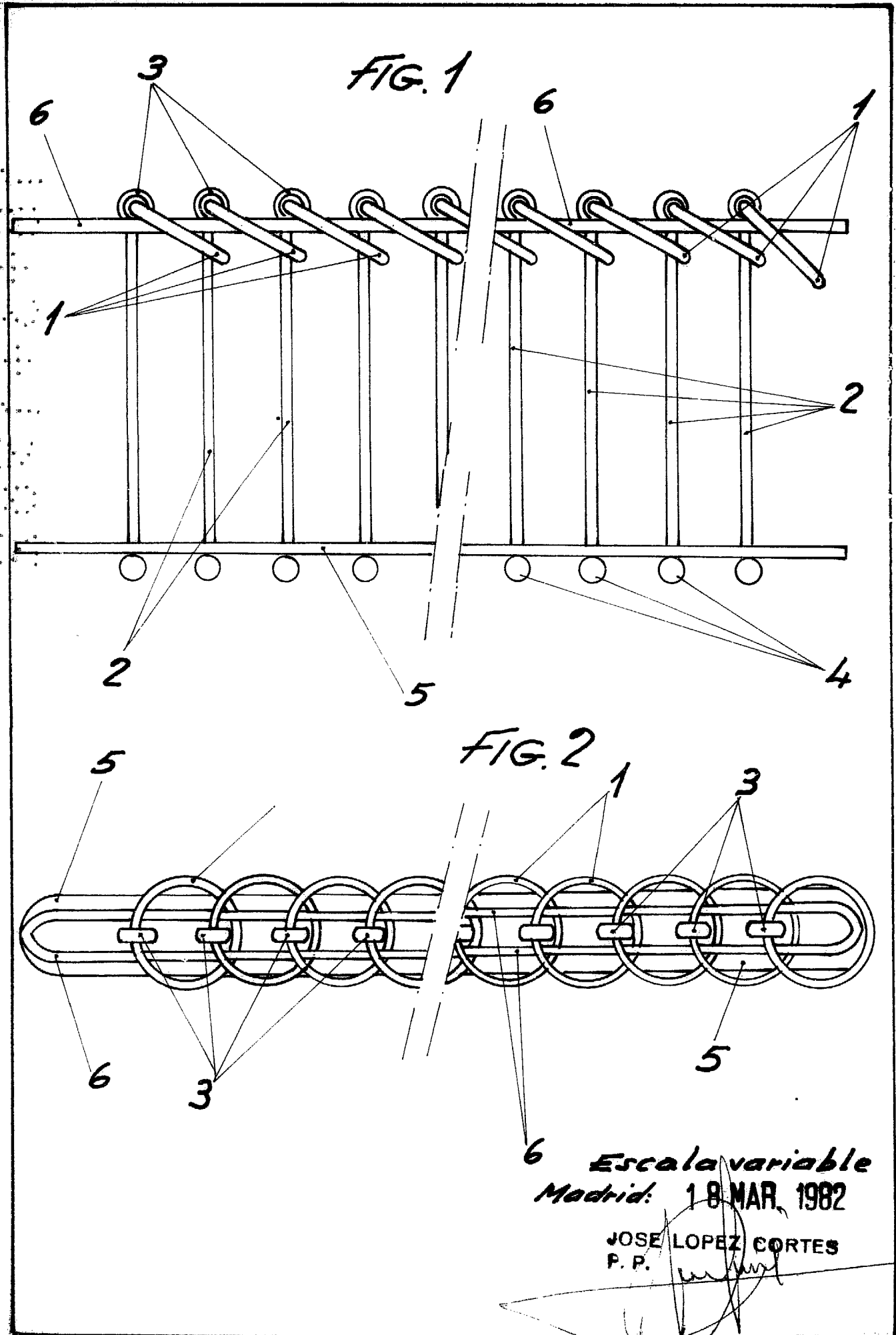


FIG. 1

FIG. 2

Escalavariabile  
Madrid: 18 MAR, 1982

JOSE LOPEZ CORTES  
P. P.

*[Handwritten signature]*