



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	266385	10 Y
	21	FECHA DE PRESENTACION		
	22	14 Julio 1.982		
1983				

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 9/00
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO RECREATIVO"

71 SOLICITANTE (S) D. JAVIER CERVELLO CABO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Av. del Cid, nº 16-7ª - VALENCIA

72 INVENTOR (ES) D. JAVIER CERVELLO CABO

73 TITULAR (ES) D. JAVIER CERVELLO CABO
--

74 REPRESENTANTE D. JUAN LOPEZ SANCHEZ

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. JAVIER CERVELLO CABO

Nacionalidad: Española

Domicilio: Av. del Cid, nº 18-7ª - VALENCIA

Objeto: "JUEGO RECREATIVO"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

En el curso de la presente Memoria Descriptiva y con la ayuda del plano adjunto, van a quedar expuestas las características recreativas de un juguete de manipulación, que reúne las condiciones de utilidad y novedad que exige el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial, para que le sea otorgado a su titular el privilegio de su exclusiva explotación industrial y comercial en España.

El juego objeto de este Modelo, está inspirado en el conocido y antiguo juego del "tres en raya", sólo que la posibilidad de formar la combinación apetecida, -

en lugar de hacerse sobre una plancha o superficie lisa, se realizará sobre una estructura corpórea, concretamente sobre un armazón de características geométricas definidas, y que corresponden concretamente a la de un tetraedro regular, que está constituido por finas barras cilíndricas, y en cuya estructura se dispondrán bolas, provistas de entallas para su ajustado montaje en aquella estructura, y cuyas bolas deberán los jugadores tratar de conseguir situarlas en una misma línea, que puede ser cualquiera de las barras cilíndricas que constituyen el tetraedro, así como en otras barras que se cruzan en su interior y en el punto medio del armazonado, pero siempre tratando de conseguir alcanzar la deseada situación. Naturalmente con bolas de distintos colores jugarán simultáneamente dos jugadores, con el fin de interferirse uno al otro para desbaratar las posibles combinaciones del adversario, en tanto que trata de conseguir la combinación propia deseada.

Para facilitar la comprensión de la descripción que sigue, hemos considerado oportuno aportar una lámina de dibujos, en la que se ofrece un caso práctico de realización, con la natural advertencia de que estos gráficos tienen el carácter de ejemplo, y por ello deberán ser considerados en su más amplio sentido.

La figura 1ª del plano constituye un alzado del juego; la figura 2ª un perfil, y la figura 3ª una planta superior de este juego; la figura 4ª abarca diver

40

sas vistas de una bola del tipo utilizado en este juego, siendo la representación que se distingue con A, a una planta superior de la bola; B constituye un alzado anterior de la misma; C constituye la planta inferior; D es el perfil derecho de la bola, en tanto que E es el alzado posterior, y finalmente, F, constituye la sección de perfil izquierdo.

45

50

Haciendo referencia a las precitadas figuras, señalamos con -1- a las barras que integran el armazón del tetraedro, cuyos vértices al igual que los puntos medios de dichas varillas, ofrecen unos pequeños regruesamientos a modo de nudo -2-, que facilitan la sujeción en ellos de las bolas -3-. Las barras principales -1- son las que van de vértice a vértice, y con -4- señalamos a otras tres barras interiores que cruzan desde la mitad de cada una de las barras principales a su opuesta; esto es, a la barra principal que no contacta con ella en ningún punto. A la vista de los planos tenemos pues que son seis barras las perimetrales y sólo tres las más interiores, y cuyo armazón y mediante los nudos -2- anteriormente citados, configura como puntos de anclaje los siguientes:

60



a) Punto central (sólo uno) en el interior del tetraedro, y constituyendo el punto de coincidencia de las tres barras -4- interiores.

65

b) Puntos de vértice, coincidentes lógicamente con los cuatro vértices del tetraedro.

c) Puntos laterales que se constituyen en el centro de cada barra principal del tetraedro, es decir en número de seis en total.

70 En cuanto a la bola -3- está diseñada para que pueda introducirse en cualesquiera de los tres tipos de nudos, ofreciendo unas entallas perpendiculares que ahondan hasta la mitad de la bola, prolongándose uno de los cortes 1/4 de vuelta más por un extremo, quedando evidenciada esta bola en los diseños de la figura 4ª.

75 Se ha previsto que en el centro de las bolas, y en donde inciden todas las entallas, existe una pequeña cavidad central de dintorno redondeado para su perfecto montaje sobre los nudos -2- de la estructura tetraédrica, de forma que al introducir hasta el fondo las barras en la bola, o mejor dicho en el montaje de la bola sobre las barras, debe llevarse este montaje hasta el extremo final en que se verificará el alojamiento del nudo en la cavidad central, con lo que la bola queda perfectamente sujeta en su punto de montaje.

85 La separación de las bolas de los puntos que se encuentren montados no puede ni debe ofrecer ninguna dificultad, puesto que las medidas de entallas y nudos está perfectamente combinada.

90 Suficientemente descrita la estructura objeto de este Modelo, sólo nos resta manifestar que serán variables las circunstancias de materiales, tamaños y formas de las partes descritas, siempre y cuando ello no afecte

a su esencialidad, que se resume en la siguiente

N O T A
= = = =

95 Los puntos que se reivindican en el presente Modelo de Utilidad, son:

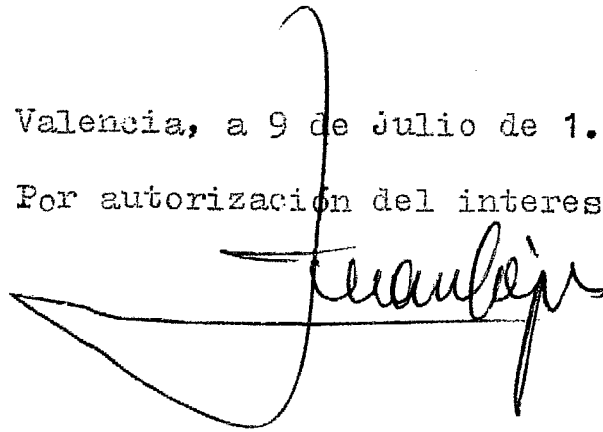
100 1º.- Juego recreativo, que se caracteriza por--
que posee un armazón o estructura que constituye un tetrae-
dro regular, formado por barras cilíndricas, así como tres
barras interiores que uniéndose en el centro geométrico -
de la estructura, vienen subtendidas desde la mitad de una
barra de las que configura el tetraedro, hasta la mitad -
de la barra opuesta, esto es, a la barra que no contacta
o se cruza con ella, poseyendo tanto los vértices como -
105 los puntos medios de las barras de la estructura tetraé-
drica, así como el vértice central unos regruesamientos o
nudos que facilitan el montaje de unas bolas, que para -
llevar a efecto este montaje están dotadas de unas enta-
llas que se cruzan perpendicularmente y que ahondan hasta
110 la mitad de la bola, con la circunstancia de que uno de -
los cortes y por un solo lado se extiende 1/4 de vuelta -
más. Y

115 2º.- "JUEGO RECREATIVO", de conformidad en un -
todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en
la precedente Memoria Descriptiva, y gráficamente repre-
sentado en las figuras del plano adjunto para su mejor -
comprensión.

Esta Memoria consta de SEIS hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 117 líneas.

Valencia, a 9 de Julio de 1.982

Por autorización del interesado.

A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to read "Francisco". The signature is written over a horizontal line and has a long, sweeping underline that extends to the left.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

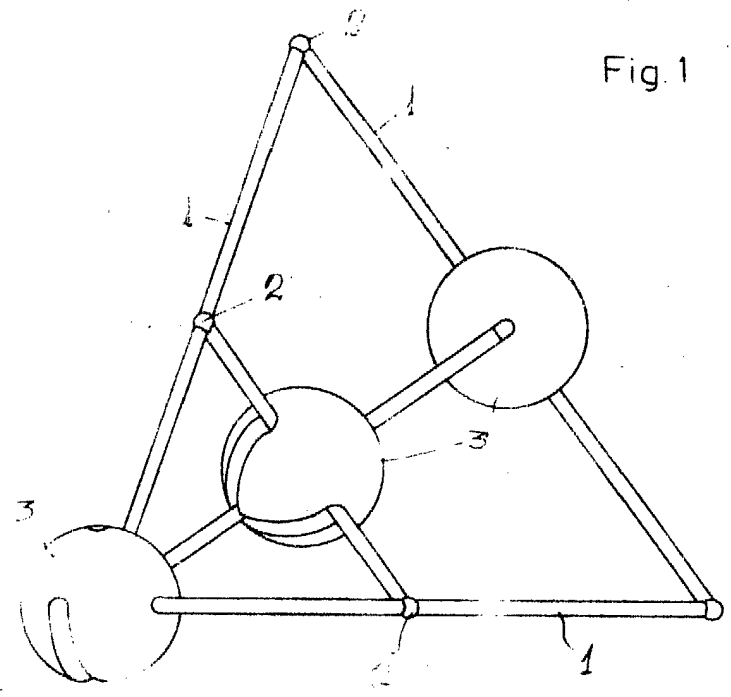


Fig. 1

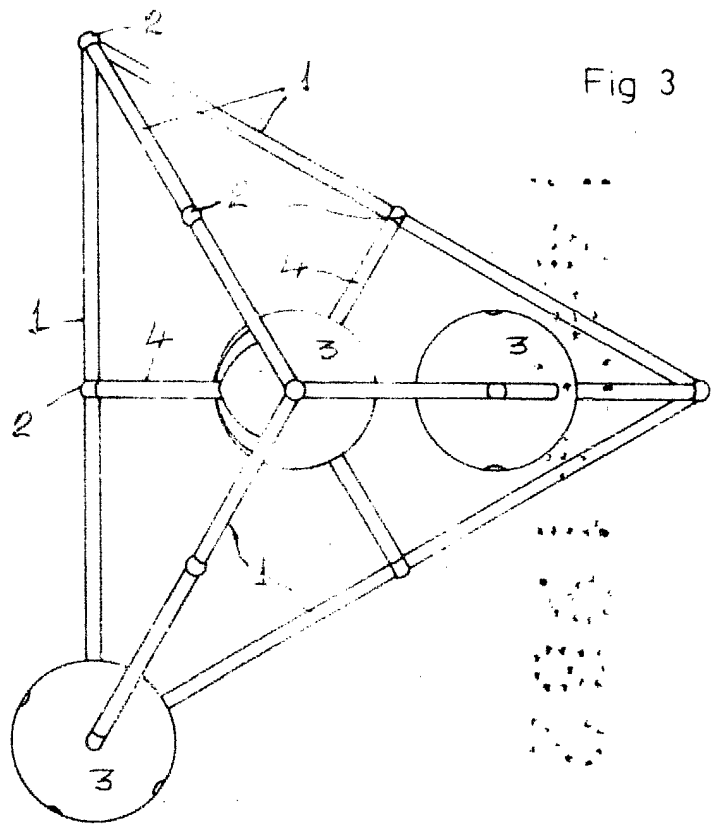


Fig. 3

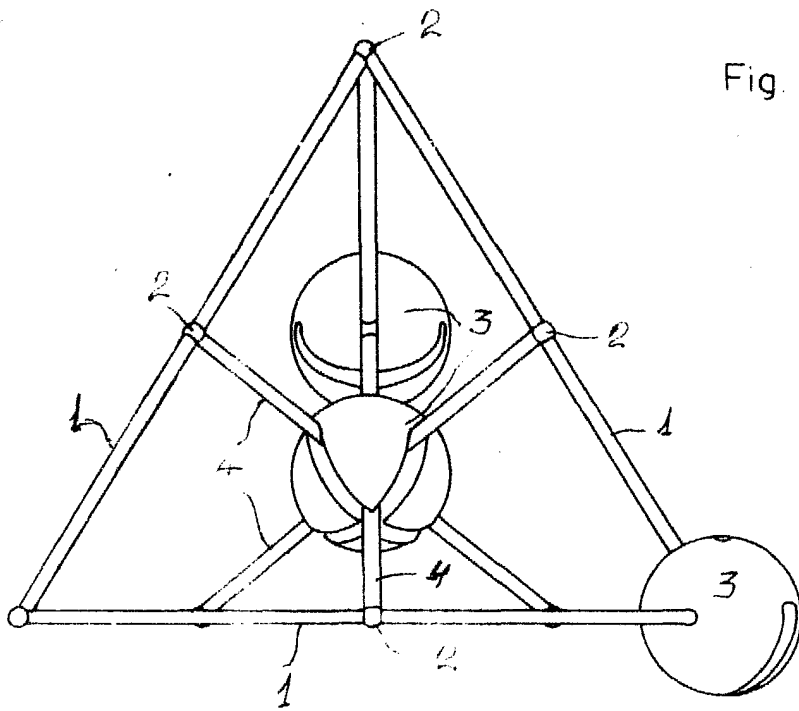


Fig. 2

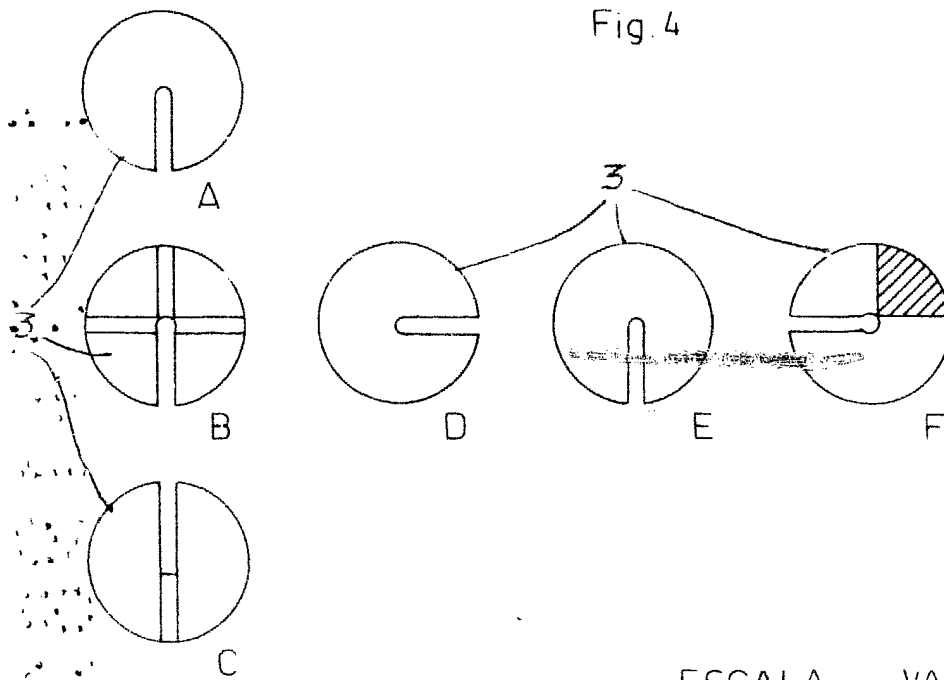


Fig. 4

ESCALA VARIABLE
MADRID JULIO 1982

P. A.

Juan Lopez