

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

(10) ES (11) NUMERO (12) Y	275931
	(13) FECHA DE PRESENTACION 24-11-83



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1984

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63H 11/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO ROTATIVO MANUAL

(71) SOLICITANTE (S)
INDUSTRIAS FERGARART, S. A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Polígono Industrial Cabezo Alcorz - Crta. de Valencia Km 7, nave 16 CUARTE DE HUERVA. - Zaragoza

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
ELEUTERIO GONZALEZ VACAS. -

MEMORIA DESCRIPTIVA. -

Esta memoria tiene por objeto describir las características y peculiaridades de un nuevo juego rotativo manual, propio para ser ejercitado tanto en espacios abiertos como cerrados, y que requiere de una cierta habilidad, en la que reside su atractivo, para ser ejecutado.

En líneas generales, el nuevo juego propuesto, consiste en dos empuñaduras conformadas a modo de asas, que se sujetan, respectivamente, con cada una de las manos, unidas entre sí a través de una doble cuerda de tramos paralelos, entre los cuales está ensartado un volante o rueda, al efecto dotada de dos pasos transversales por donde atraviesan los tramos de la cuerda citada, los cuales en cada lado del volante, están abrazados por sendas anillas corredizas.

Desde un punto de vista funcional, el juego propuesto, requiere que a través de un movimiento circular de ambas manos sujetando a las empuñaduras con las cuerdas sin tensar, se transmita al volante un movimiento circular de cierta amplitud, tras lo cual, tensando las cuerdas por separación de las manos y por consiguiente de las empuñaduras, y destensando sucesivamente las mismas por aproximación de éstas, se logra transformar dicho movimiento en uno de giro hacia direcciones contrarias, o sea se consigue que el volante gire tomando como eje a las cuerdas, que para ello se retuercen sucesivamente en sentidos contrarios.

La habilidad para provocar primero el movimiento circular del vo-

- 3 -

lante y el tensado y destensado posterior de las cuerdas, es la que determina que se produzca el movimiento de giro de sentidos alternativamente contrarios deseado, el cual durará mientras el jugador lo desee.

5. - Aparte de constituir un juego, la realización resulta beneficiosa para el jugador, por el ejercicio de brazos que requiere.

10. - Una vez se haya comprendido con mayor claridad, el conjunto del Modelo, otros detalles y características del mismo, se irán poniendo de manifiesto en el transcurso de la descripción que se da a continuación.

15. - Una idea más amplia de la invención, la proporciona la descripción siguiente, en la que se hace referencia a la lámina de dibujos ilustrativos que a esta memoria se acompaña, en la que de manera un tanto esquemática y exclusivamente por vía de ejemplo, se representan los detalles preferidos por el inventor, según un caso de posible realización práctica.

20. - En estos dibujos se usan marcas de referencia semejantes, para indicar piezas, conjuntos o partes, que se corresponden en las distintas vistas presentadas, cuyas piezas, detalle y organización, se definen de una manera específica en el transcurso de la memoria, y después se concretan en las notas reivindicativas finales.

En dichos dibujos:

25. - La figura 1ª muestra una perspectiva del juego, sin ser

ejercitado.

La figura 2ª representa la primera fase del juego, en la cual se imprime al volante o rueda central un movimiento circular de cierta amplitud.

5. -

La figura 3ª ilustra la segunda fase del juego, en la que con movimientos lineales de aproximación y separación de las empuñaduras, alternativamente efectuados, se logra que el volante o rueda central gire en un sentido o en el opuesto, de modo ininterrumpido.

10. -

Según se aprecia, la realización propuesta se caracteriza por comprender dos empuñaduras -1- en forma de asideros de conformación anatómica -2-, provistos respectivamente de cuatro perforaciones destinadas a permitir que una cuerda -3-, pueda unir ambas quedando doble, para lo cual sus extremos se dotan

15. -

de nudos -4-.

Entre estos dos tramos de cuerda, están dispuestas la pareja de anillas corredizas -5- y centralmente el volante de inercia o rueda -6-, al efecto dotado de una pareja de taladros para el paso de los tramos de la cuerda.

20. -

Cuando se transmite al volante de inercia -6- un movimiento circular de cierta amplitud, efectuando este mismo movimiento en las empuñaduras -1- (figura 2ª) y seguidamente se separan y aproximan sucesivamente, las citadas empuñaduras (figura 3ª), se

logra finalmente que el volante de inercia gire en uno u otro sentido alternativamente, giro que durará mientras desee el jugador y que teóricamente podría ser indefinido, ya que estará determinado por el alternativo retorcimiento de los tramos paralelos de cuerda -3-.

5. -

El juego, puede construirse en tamaños amplios y también en proporciones reducidas, lo que haría posible guardarlo en el bolsillo.

10. -

Se comprenderá fácilmente, después de observar los dibujos y la descripción precedente, que la actual concepción proporciona una construcción sencilla y efectiva, susceptible de poder ser llevada a la práctica con gran facilidad, asegurando la obtención de una manufactura relativamente barata.

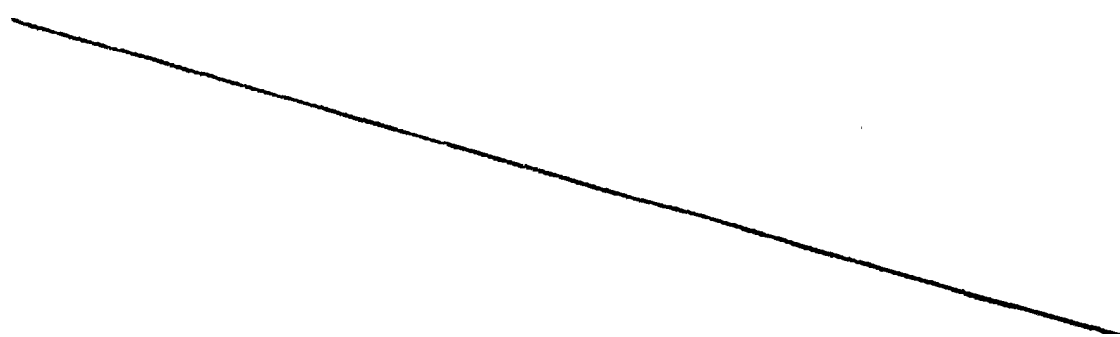
15. -

Se reitera, que en el objeto que constituye el actual Modelo, serán susceptibles de introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar, siempre y cuando que con las variantes que se introduzcan, no se cambie, altere o modifique, la esencialidad del invento descrito.

20. -

NOTA

Se declara como de propiedad y novedad para todo el territorio español, el contenido de las siguientes:



- 6 -

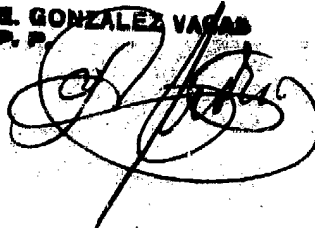
REIVINDICACIONES

5. - 1ª. - Juego rotativo manual, que esencialmente se caracteriza por comprender dos empuñaduras, en forma de asideros de conformación anatómica, provistos de cuatro perforaciones destinadas a su vinculación a través de dos tramos de una misma cuerda, cuyos extremos están anudados en una de ellas y cuyos tramos de cuerda tienen en su extremo un volante de inercia a modo de rueda y una pareja de anillas corredizas, respectivamente situadas a -- ambos lados del mismo.
10. - 2ª. - Juego rotativo manual, según apartado anterior; que esencialmente se caracteriza por transmitir al volante de -- inercia o rueda, un movimiento circular de cierta amplitud, al efectuar este mismo movimiento al unísono en las empuñaduras, y procediendo seguidamente a aproximar y separar sucesivamente las -- mismas, se determina el retorcimiento en uno u otro sentido de -- los tramos de la cuerda, lo que conlleva a que el volante de iner-- cía gire hacia uno u otro lado alternativamente, tanto tiempo como el jugador lo desee.
15. - 3ª. - JUEGO ROTATIVO MANUAL.
20. - Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de SIETE hojas, escritas a máquina por una

sola de sus caras y dibujos que la ilustran.

Madrid, 24 Noviembre 1.983

E. GONZALEZ VARGAS
P. P.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'E. Gonzalez Vargas', written in a cursive style. The signature is positioned below the typed name and initials.

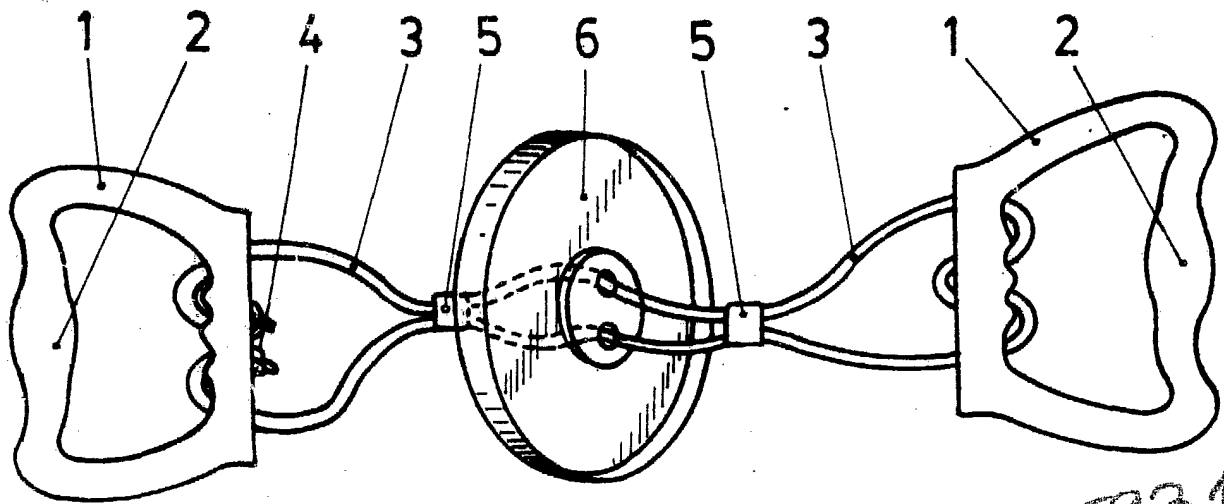


FIG. 1

275931

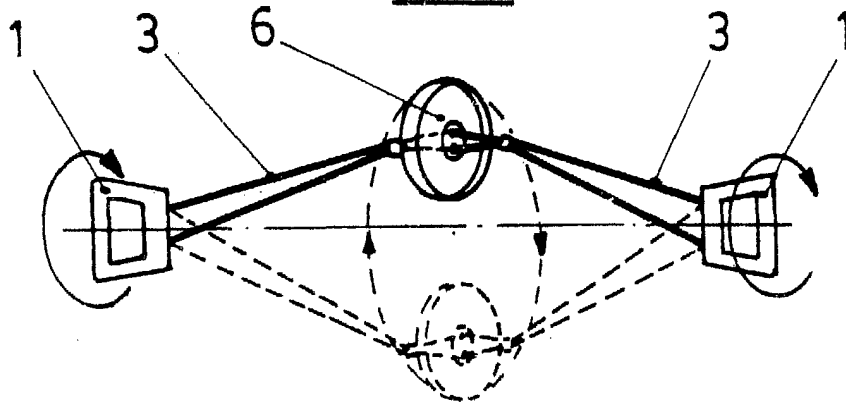


FIG. 2

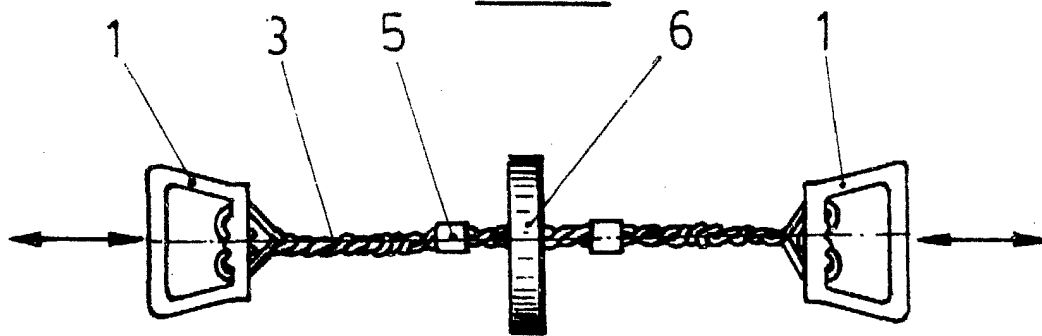


FIG. 3

MADRID, 24 Noviembre 1.983

E. GONZALEZ VACAS
P. P.